COMMODORE ATARI PC/IBM

videogame & COMPUTER WORLD

ANNO II N. 2 - MARZO 1989 SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO III/70

L. 5.000

LA RIVISTA TUTTA ITALIANA DI VIDEOGIOCHI

GAMES NOVITA'
F-16 FALCON
TV SPORTS FOOTBALL

REFERENDUM 1989

LA SOLUZIONE DI DUNGEON MASTER

STRATEGY MS/DOS
SENTINEL..
ADD
ECHELON

ECONOMIC NEWS



La bellissima foto di copertina di Videogame & Computer World di questo mese ci è stata gentilmente offerta dalla famosissima Telecom Soft londinese, nella fattispecie della sua più simpatica rappresentante, la public relationwoman Anja Makowska. Verminator è un nuovissimo arcade-adventure che sta per uscire per tutti i computer a sedici e otto Bit.

Grazie agli accordi stipulati con la suddetta software house (autrice di best seller come Carrier Command, Star Trek e Bubble Bobble), da qualche mese stiamo ricevendo novità in anteprima assoluta proprio direttamente dal mercato anglosassone, più evoluto, si sa, del nostro.

Si parla anche di un eventuale concorso a premi che potrebbe nascere da questo matrimonio italo-inglese e che dovrebbe apparire ben presto sulle pagine della nostra rivista. Non vogliamo comunque anticiparvi troppo: chi continuerà a leggerci...vedrà!

Novità ed interessantissima iniziativa è il Referendum che appare questo mese in penultima di copertina. Per soddisfare le numerose richieste dei lettori abbiamo deciso di offrir loro un vero e diretto mezzo di comunicazione, nella fattispecie di un apposito questionario da compilare e spedire al volo!

La rubrica dei Games risente particolarmente delle moltissime novità che in questi primi mesi del nuovo anno ci hanno letteralmente sommersi.

Se i videogame hanno usufruito di maggior spazio anche gli amanti delle simulazioni non sono stati dimenticati. Freschi freschi di produzione arrivano gli stupendi Falcon F16, Advanced Dungeons & Dragons Heroes Of The Lance, e Star Trek, nella nuova release per IBM PC.

Prima di concludere la nostra consueta chiacchierata introduttiva vorremmo ricordare a coloro che ci scrivono che tutte le lettere vengono pubblicate e nessuna cestinata. Per ovvie ragioni di spazio può capitare che alcune missive "slittino" di un mese ma, ci teniamo a ribadirlo, nessuna verrà gettata o dimenticata nell'oblio di scartoffie che sommergono la nostra redazione!

Il Direttore

Direttore responsabile
Rocco Schirinzi

Capo redattore
Alessandro Gualtieri

Segretaria di redazione
Enrica Pagani

Hanno collaborato ai servizi:
Mauro Pagani
Fabio Pistone
Giuliano Cimarra
Laura Frignani

Fotografia
Elias Willard

Video sistema di composizione grafica: **Esserrelle**

Art director
Lavinia Piccini

Inviati dall'estero:
Anthony Remedios
Ronnie Dickinson

Pubblicità, abbonamenti e Redazione
Società Editrice Derby Srl
Videogame & Computer World
Via G. Di Vittorio, 1
20017 Rho (Milano)
tel. 02/9311397 - 9303556

Fotolito:
CF fotolito
Via G. Di Vittorio, 1
20017 Rho (Milano)

Tipografia
Grafiche Biessezeta srl
Via A. Grandi, 46
20017 Rho (MI)

Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988
Spedizione in abbonamento postale gruppo III/70
Prezzo di copertina: **L. 5.000**
Numero arretrato: **L. 8.000**

Distribuzione per l'Italia:
DI.NA.STA.
RHO (MILANO)

SOMMARIO

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

SOCIETA' EDITRICE DERBY SRL
REDAZIONE VIDEOGAME & COMPUTER WORLD
Sez. ECONOMIC NEWS
VIA G. DI VITTORIO, 1
20017 RHO (MILANO)

B/2

SCRIVERE POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

NOME E COGNOME ____________________
VIA E NUMERO CIVICO ____________________
CITTA' (PROV.) E CAP ____________________
N. TELEFONICO ____________________
TESTO MAX 25 PAROLE ____________________
____
____
____

DATA ____________ NOTE ____________

WORLD NEWS



Crazycar II per 16 bit

Eccoci ancora a parlare di anteprime, nel campo dei programmi di intrattenimento, delle utility e delle novità in genere dedicate al mondo dell'informatica.

Partiamo subito con la consueta carrellata sulle imminenti produzioni relative ai nuovi ed annunciati videogame.

Per tutti gli 8 Bit e i più diffusi 16 Bit arriva la conversione del famosissimo arcade Wec Le Mans targato Konami e presentato, in sala giochi, con la simpatica console a forma di minibolide di Formula uno.

La grafica di Wec Le Mans sembra decisamente molto buona (specie nelle versioni del programma per i 16 Bit) e la giocabilità non dovrebbe aver nulla da invidiare a quella del fratello arcade.

Contemporaneamente la Accolade vuol dire la sua in fatto di Formula Uno computerizzata; arriva infatti lo stupendo Grand Prix Circuit che sfrutta al massimo l'esperienza e la bravura dei programmatori di best seller comé Test Driv e Hardball. Il gioco è già disponibile per IBM PC e presto lo sarà per tutti i 16 Bit.

La Titus arriva, dopo il recentissimo Galactic Conqueror, con il seguito di Crazy Cars; come poteva chiamarsi se non Crazy Cars II?! Se la fantasia è venuta un pò a mancare alla nota software house, in fase di "titolazione", a livello realizzativo è riuscita a sfornare un ottimo e velocissimo arcade che finalmente dovrebbe definire lo standard qualitativo delle produzioni Titus già intravisto nei passati Fire & Forget e simili. Crazy Cars II sarà prestissimo in Italia per Atari ST e Amiga.Verminator sta per diventare realtà su CBM64/128, Amtrad, Spectrum, Amiga ed Atari ST.

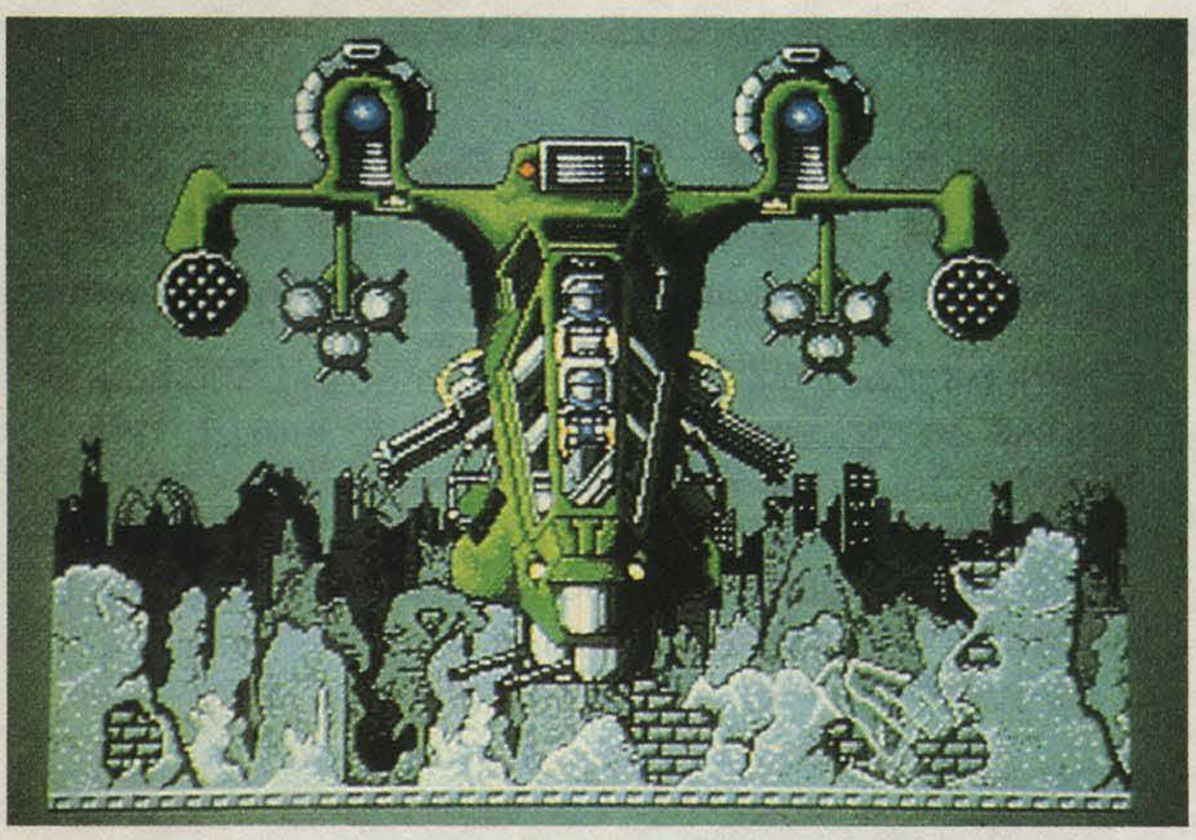
Lo ha annunciato Anja Makowska, responsabile delle public relations della Rainbird, in una recentissima conferenza stampa svoltasi al 76 di New Oxford Street, Londra.

L'atteso arcade adventure non è che la prima nuova realizzazione Rainbird cui faranno seguito altri interessanti game come Dynamic Duo, Carrier Command per IBM PC e CBM64 e Fish! per tutta la gamma ad 8 Bit.

US GOLD presenta, dal canto suo, una strabiliante e appetitosissima compilation, dal titolo "Giants", che racchiude appunto i "giganti" di vendita come California Games, Gauntlet II, Rolling Thunder, Out Run e 720'. Giants sarà presto disponibile per Amstrad, CBM64/128 e Spectrum. Se ciò non vi basta, sempre la US GOLD sta preparando un'altra raccoltona incredibile di ben 10 megasuccessi delle top parade di tutto il mondo.

Si tratta della Compilation Command Performance che contiene Shackled, 10th Frame, Hardball, Armageddon Man, Trantor, Bobsleigh, Leviathan, Xeno, Mercenary e Cholo. Command Performance sarà commercializzata per Spectrum, Amstrad e Commodore 64/128.

Sempre in tema di compilation arriva anche The In Crowd della Ocean che comprende: Karnov, Barbarian, Platoon, Combat School, Target Renegade, Crazy Cars e Predator. La raccolta è già disponibile anche nel nostro paese al costo di



Stormtrooper per 16 bit

25.000 lire.I super eroi Marvel bussano ancora al nostro computer; la Microprose e la Paragon Software americana hanno appena annunciato l'imminente distribuzione di tre videogame imperniati sulle gesta del mitico Spider Man, del Dottor Destino e degli X-Men. Sempre dal matrimonio tra le due software house nasce anche Guardians Of Infinity, un'adventure un tantino macabra che vi mette nei panni di un viaggiatore del tempo incaricato di sventare l'attentato che costò la vita al presidente J.F.Kennedy. Quest'ultima produzione è ancora in fase di sviluppo ed è perciò completamente Top Secret anche per gli "addetti ai lavori".

Sempre la Microprose presenta Xenophobe, un accattivante arcade adventure che permette di giocare contemporaneamente contro due avversari umani o computerizzati. All'interno di una mega base spaziale dovremo farci strada a colpi di laser fra un'orda di alieni inferociti, osservando l'azione in uno dei tre display orizzontali che appaiono simultaneamente sullo schermo. Xenophobe presenta una stupenda grafica "Cartoon" e sarà presto disponibile per ST ed Amiga.

Turbo Cup, simpatico e velocissimo rally computerizzato, nato dalla Loriciels francese, verrà venduto nell'elegante confezione che comprende anche il modellino della Porsche 944, in metallo pressofuso. Turbo Cup apparirà prima nelle versioni a 16 Bit e quindi per i piccoli Bit. Sempre dalla Loriciels arriva anche Space Racer che si presenta come un futuristico e divertente Super Hang On insolitamente rivisitato. Space Racer sfrutta una superba grafica tridimensionale solida e viene offerto nelle versioni per tutti gli home ed i personal più diffusi del momento.

La Creation, neonata software house britannica, ha scelto per la sua prima produzione il classico tema dell'olocausto nucleare, offrendo un videogame ricco di azione e di trovate spettacolari e, ovviamente, fantascientifiche. Stormtrooper vi mette al comando di un possente Apache A-64 degli anni 3000, incaricato di pattugliare la devastata superficie del nostro povero pianeta, al fine di eliminare le numerose bande di teppisti e di neoterroristi.

Stormtrooper presenta una grafica molto bella e si preannuncia un ottimo shoot'em up.

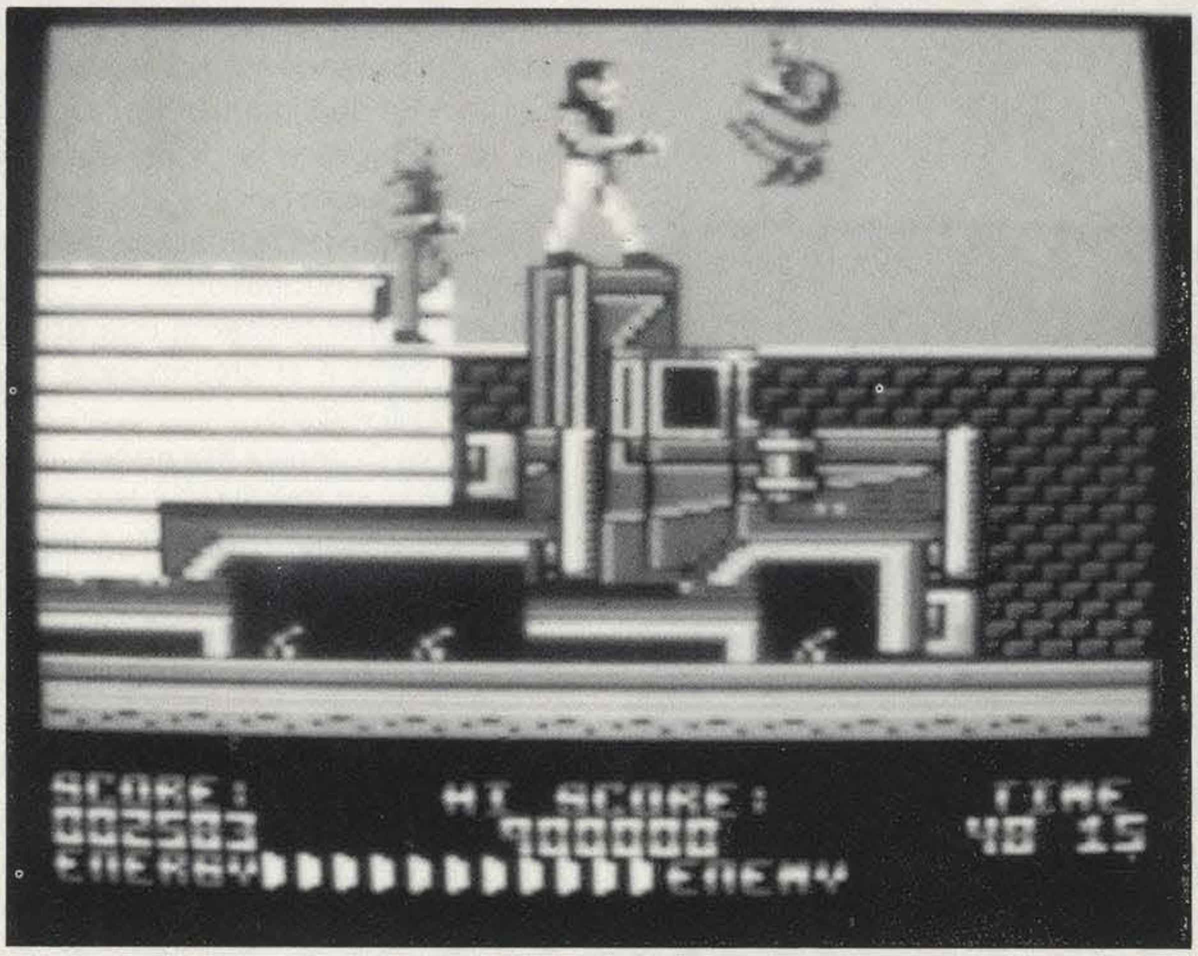
Paranoia Complex è la nuova, originalissima ed insolita adventure prodotta dalla Magic Bytes (quella di Vampire's Empire). Dalla Paranoia Orwelliana che costituisce lo scenario di gioco dovremo districarci, vivendo una strana ed quantomai pericolosa vita di cittadini del futuro. Paranoia Complex dovrebbe essere disponibile per Atari ST ed Amiga entro i la fine del mese di Marzo.

Novità anche in casa CRL che attraverso la neonata (e consociata) Actual Screenshot, ha ripreso alla grande la corsa al best seller con Transputor, I Ludricrus e Purple Heart. Transputor è un originale Arkanoid tridimensionale, I Ludricrus è un simpaticissimo fumettone computerizzato alla Asterix, mentre Purple Heart è un classico shoot'em up per gli incalliti guerrafondai.

Avete mai visto, su una pista di minigolf, un gigantesco hamburger, una lavastoviglie o una enorme bottiglia di Ketchup? Questa è la domanda che potrebbe porvi la ECA



Gran Prix Circuit per 16 bit



Dragonninja

presentandovi la sua ultimissima e pazzerellona produzione, denominata appunto Crazy Golf. L'idea di un minigolf strampalato, originalissimo e dannatamente divertente avvolge l'intero soggetto del videogame cui hanno lasciato spazio i recenti F18 e Bard's Tale II.

Se vi è piaciuto Mini Golf della Magic Bytes, adorerete Crazy Gold Electronic Arts!Custodian è il nuovo shoot'em up della Hewson, ormai dedicatasi anima e corpo in questo genere di produzioni. L'aspetto grafico di quello che si potrebbe definire come un degno successore di Cybernoid I e II e di Exolon, risulta particolarmente curato, raggiungendo la massima espressione nella versione per Amiga.

Custodian è un game velocissimo, dedicato a chi di shoot'em up se ne intende davvero, Versioni in arrivo per St, Amiga e CBM64/128.Ancora molta attesa per Afterburner in versione 16 Bit. L'Activision ne prevede la distribuzione entro i primi di Aprile.

Con la "Licenza di Clonare" la Actionware americana e la Software Horizons inglese presentano la loro versione di Operation Wolf Ocean. P.O.W. (Prisoners Of War) e Veterans sono infatti i due "gemelli" del suddetto best seller della software house di Manchester. L'azione è in entrambi molto divertente, la giocabilità si presenta ad altissimi livelli, ma che volete farci, visto uno dei giochi di questo tipo,...Siete fanatici di Crush, Crumble & Chomp, di Movie Monster Game, di Rampage, nonchè di Godzilla?! Non perdetevi allora The Muncher, il nuovo, "distruttivo" videogame prodotto dalla Gremlins. Nei panni dell'ennesimo, simpaticissimo lucertolone di turno, dovrete divorare nientepopodimeno che la Casa Bianca per rimpinguare il vostro carnet di punti.

The Muncher è previsto esclusivamente nelle versioni per CBM64/128, Spectrum e Amstrad.Amate Bruce Lee, adorate le discipline sportive del Sol Levante e il vostro sogno è quello di diventare un guerriero Ninja?!

Compratevi all'istante Dragonninja, l'ultimissimo videogame Imagine! Si tratta della conversione dell'omonimo arcade prodotto dalla Data East, giocatissimo nelle sale giochi di mezzo mondo.

L'azione è frenetica, mozzafiato e letale per chi di arti marziali non se ne intende. Dragonninja per CBM64/128, Spectrum, Amtrad, Atari ST e Amiga sarà un gioco che scotta!Lombard RAC Rally è la nuova simulazione sportiva della Mandarin Software.

Si tratta della riproduzione computerizzata di una delle più spettacolari e seguite corse automobilistiche anglosassoni, che ha luogo annualmente. Lombard RAC Rally vi mette proprio al posto di guida di una potente Ford Sierra RS Cosworth, con tanto di computer di bordo e di navigatore per affrontare tutti le tappe della gara che si svolge su cinque livelli di difficoltà. Anche le pause di riflessione e strategiche hanno la loro importanza nell'ambito del gioco e la grafica eccezionale ne descrive ogni singolo aspetto con un realismo insuperabile.

Lombard RAC Rally sarà disponibile per Atari St ed Amiga.Ancora attesa per l'annunciato Tintin on the Moon targato Infogrames/Cobra Soft. Tramite gli accordi presi con la C.T.O. di Bologna, la suddetta casa francese distribuirà questa e molte altre future realizzazioni nel nostro paese, con corredo di manualistica in italiano.

Un esempio è il nuovissimo Purple Saturn Day, mega shoot'em up scritto dal Remi Herbulot già autore di Captain Blood.

Rainbow Arts lascia definitivamente il genere "Gauntlet" per gettarsi a capofitto nelle simulazioni belliche; Persian Gulf Inferno è infatti il nuovo capolavoro della casa tedesca che lo presenta come un perfetto ed avvincente wargame di "rischiosissima" attualità. Il gioco sarà presto disponibile esclusivamente per i 16 Bit.Novità adventure dalla SSI e dalla Sierra americana. La prima ha appena pubblicato altri due episodi della saga computerizzata di Advanced Dungeons & Dragons dal titolo: Hillstar e Dungeon Master Assistant. La seconda ha annunciato la prossima distribuzione del terzo episodio di Space Quest e dell'attesissimo seguito delle avventure di Leisure Suit Larry.

La Infocom, dal canto suo, ha finalmente detto basta alle adventure esclusivamente testuali; Zork Zero e Shogun sono infatti le due nuovissime produzioni della casa californiana, che vantano una componente grafica davvero eccezionale.

Dalla Mandarin Software arriva poi Lancelot, ottima avventura che segue da vicino la scia delle produzioni Magnetic Scrolls, e la Origin (quella di Ogre) presenta Times Of Lore, vero e proprio Role Playing Game Computerizzato.

ABRUZZI
COSMOS 3000 Via mazzini 38 - PESCARA
COMPUTER CENTER Via B. Croce Galleria Scalo - CHIETI
LP COMPUTERS Via Monte Maiella 57 - LANCIANO (CH)
ELETTRONICA TE.RA.MO. P.zza M.Pennesi 4 - TERAMO
A.T.C. COMPUTER Via F.Tedesco 7 - ORTONA (CH)
CIABATTONI LUIGI Via Lepanto 40 - GIULIANOVA (TE)
C.P.S. INFORMATICA Via Sallustio 57/59 - L'AQUILA
MICROSYSTEM Via Circonvallazione 81 - PRATOLA PELIGNA (AQ)

CALABRIA
COGLIANDRO ANNA P.zza Castello - REGGIO CALABRIA

CAMPANIA
COMPUTER CENTRE P.zza Monteoliveto 8 - NAPOLI
ODORINO FRANCO P.zza Lala 21 - NAPOLI
ELETTRONICA SDEGNO Via G.Verdi 15 - PORTICI (NA)
TOP ELETTRONICS Via S.Anna dei Lombardi - NAPOLI

EMILIA ROMAGNA
CARTOLERIA STERLINO Via MURRI 75/A - BOLOGNA
C.A.R.E.M. P.zza Cittadella 40/41 - PIACENZA
CENTRO COMPUTER C.so Garibaldi 125/AF - FIORENZUOLA (PC)
PONGOLINI Via Cavour 32 - FIDENZA (PR)
A.T.E. Borgo Parente 14 A/B - PARMA
GIORGIO RONCHINI Via Trento 9 - PARMA
ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20 - MODENA
G & D SOFT P.zzale Teggia 18/19 - SASSUOLO (MO)
COMPUTER HOUSE Via S.Francesco 15 - CARPI (MO)
BUSINNESS POINT Via C. Maier 85 - FERRARA
BYTE CENTER Via Turati 18/A - BONDENO (FE)
BRICOL c/o ESP Via Classicana 408 - RAVENNA
EMPORIO BRIGLIADORI Via Gambalunga 52 - RIMINI (FO)
EASY COMPUTER Via Lagomaggio 50 A/B - RIMINI (FO)
COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122 - FORLI'
COMPUTER LINE Via S.Rocco 10/C - REGGIO EMILIA

FRIULI
MOFERT V.le Unità 41 - UDINE
COMPUTER SHOP Via P. Reti 6 - TRIESTE
FOTOTECNICA FTI P.zza Goldoni 7 - TRIESTE
AVANZO C.so Italia 17 - TRIESTE
FOTOPTICA BUFFA C.so Italia 21 - TRIESTE

LAZIO
ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71 - ROMA
S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio Stazione Termini - ROMA
DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50 - ROMA
MUSICOPOLI P.zzale Ionio 17 - ROMA
BIG BYTE Via De Vecchi Pieralice 35 - ROMA
HOBBY VIDEO Via Tarsia 41 - ROMA
ATLAS Via Tuscolana 224 - ROMA
NOVELLI RITA Circonvallazione Giannicolese 240 - ROMA
RADIO NOVELLI P.zzale Prenestino 34 - ROMA
RADIO NOVELLI Via Tagliamento 29 - ROMA
RADIO NOVELLI V.le Libia 69 - ROMA
RADIO NOVELLI V. Caduti Resist. 303/Gall. Garda 2 - SPINACETO (RM)
RADIO NOVELLI Via Collalto Sabino 74 - ROMA
ELETTRONICA KAPPA V.le Delle Province 19 - ROMA

LIGURIA
A.B.M. P.zza De Ferrari 2 - GENOVA
VIDEO PARK Via Carducci 5/7R - GENOVA
PLAY TIME Via Gramsci 5/R - GENOVA
CEIN Via Merano 3/R - SESTRI PON. (GE)
FOTO MAURO Via Canepari 183/R - RIVAROLO (GE)
F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4 /E/19 - RAPALLO (GE)
INPUT Via Lungomare di Pegli 17/R - GENOVA
CENTRO HI-FI VIDEO Via Della Repubblica 38 - SANREMO (IM)
ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA
SCK COMPUTER Via Piave 78/R - SAVONA
COMPUTER MANIA Via Genova 33/35 - CEPARANA (SP)

LOMBARDIA
GBC ITALIANA Via Petrella 6 - MILANO
GBC ITALIANA Via Cantoni 7 - MILANO
GIGLIONI V.le Sturzo 45 - MILANO
SUPERGAMES Via Vitruvio 38 - MILANO
TRONI GAMES Via Pascoli 56 - MILANO
PERGIOCO Via S. Prospero 1 (cordusio) - MILANO
COMPUTER SERVICE SHOP Via Ravizza 6 - MILANO
DOMUS Via Sacchini 20 - MILANO
NEWEL Via Mac Mahon 75 - MILANO
ALPHA COMPUTER Via Tavazzano 14 - MILANO
CIRCE ELETTRONICS Via F.Testi 219 - MILANO
D.P.E. Via George Sand 17 - MILANO
SHOW ROOM Via P. Giuliani 34 - CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI)
DECO Via Dei Platani 4 - ARESE (MI)
GBC ITALIANA Viale Matteotti 66 - CINISELLO BALSAMO (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM Via Verdi 19 - CUSANO MILANINO (MI)
M.B.M. INFORMATICA C.so Roma 112 - LODI (MI)
PENATI Via G.Verdi 28/30 - CORBETTA (MI)
PENATI Via Ticino 1 - ABBIATEGRASSO (MI)
BIT 84 Via Italia 4 - MONZA (MI)
COMPU TEAM Via Vecellio 41 - LISSONE (MI)
DEMO GIOCATTOLI Via S.Maria 54 - PARABIAGO (MI)
CASA DELLA MUSICA Via Indipendenza 21 - COLOGNO MONZESE (MI)
32 BIT Via C.Battisti 14 - MANTOVA
SUPERGAMES Via Carrobbio 13 - VARESE
COMPUTERIA P.zza del Tribunale - VARESE
BUSTO BIT Via Gavinana 17 - BUSTO A. (VA)
CURIONI Via Ronchetti 71 - CAVARIA (VA)
COMPUTER SHOP Via A.Da Brescia 2 - GALLARATE (VA)
TINTORI ENRICO Via Broseta 1 - BERGAMO
SANDIT Via S.F.D'Assisi 5 - BERGAMO
REPORTER Corso Garibaldi 25 - CREMONA
GBC DI CREMA Via IV Novembre 56/58 - CREMA (CR)
VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3 - BRESCIA
SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5 - PAVIA
IL COMPUTER DI FERRARI Via Indipendenza 88 - COMO
MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11 - COMO
RIGHI ELETTRONICA Via Leopardi 26 - OLGIATE C. (CO)
RIGHI ELETTRONICA Via Bernasconi 12 - UGGIATE TREVANO (CO)
LECCO LIBRI Via Cairoli 48 - LECCO (CO)
TEMPORIN GIANNI C.so Genova 112 - VIGEVANO (PV)

MARCHE
CESARI RENATO Via Leopardi 15 - CIVITANOVA MARCHE (MC)
EMJ P.zza Repubblica 5 - JESI (AN)
BIT & VIDEO C.so Matteotti 28 - JESI (AN)
ZEROUNO COMPUTER Via A. Celli 5 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP)

PIEMONTE
ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4 - TORINO
AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/C - TORINO
PLAY GAME SHOP Via C.Alberto 39/E - TORINO
COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E - TORINO
MARCHISIO GIANNA Via Pollenzo 6 - TORINO
RADIO TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - TORINO
ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42 (CN)
PUNTO BIT C.so Langhe 26/C - ALBA (CN)
ASCHERI G.FRANCO C.so Emanuele F. 6 - FOSSANO (CN)
LIBRERIA LA TALPA Via Solaroli 4/C - NOVARA
PROGRAMMA 3 V.le Buonarroti 8 - NOVARA
L.A.E. SOFTWARE C.so Cavour 46/59 - ARONA (NO)
COMPUTER Via Monte Zeda 4 - ARONA (NO)
COMPUTER V.le Kennedy 22 - BORGOMANERO (NO)
ALL COMPUTER C.so Garibaldi 106 - BORGOMANERO (NO)
ELLIOTT COMPUTER P.zza Don Minzoni 32 - VERBANIA (NO)
RECORD C.so Alfieri 166/3 - ASTI
SERVIZI INFORMATICI C.so Roma 85 - ALESSANDRIA
GARASSINI ANNIBALE Via Roma 14 - NOVI LIGURE (AL)
S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 16 - TORTONA (AL)

PUGLIA
DISCORAMA C.so Cavour 99 - BARI
MELCHIONI ELETTRONICA Via C.Pisacane 11 - BARLETTA (BA)
ELETTRONICA 2000 - Via Amedeo 57 - TRANI (BA)

SARDEGNA
COMPUTER SHOP Via Oristano 12 - CAGLIARI

SICILIA
HOME COMPUTER V.le Delle Alpi 50/F - PALERMO
A ZETA Via Canfora 140 - CATANIA
IL TEMPO REALE Via Del Vespro 71 - MESSINA

TOSCANA
HELP COMPUTER Via Degli Artisti 5/A - FIRENZE
PUNTO SOFT Via Viani 126/128 - FIRENZE
TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36 - FIRENZE
C.P.U. Via Ulivelli 39/R - FIRENZE
C.P.U. Via Settesoldi 32 - PRATO (FI)
WAR GAMES Via R.Sanzio 126/A - EMPOLI (FI)
FUTURA 2 Via Cambini 19 - LIVORNO
ETA BETA Via S.Francesco 30 - LIVORNO
BIG BYTE SHOP P.zza Risorgimento - AREZZO
OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale - PISTOIA
CIPOLLA ANTONIO Via V.Veneto 26 - LUCCA
TUTTOCOMPUTER Via Gramsci 2/A - GROSSETO
VIDEO MOVIE Via Garibaldi 17 - SIENA
I.C.S. Via Garibaldi 16 - S.GIOVANNI VALDARNO (AR)

TRENTINO ALTO ADIGE
ERICH KONTSCHIEDER Gesh Standort - MERANO:Lauten 313
CMB ITALIA Via ROMA 82 - BOLZANO

UMBRIA
GBC P.ta Sant'Angelo 23/A - TERNI
MIGLIORATI PIERO Via S.Ercolano 10 - PERUGIA
STUDIO SYSTEM Via R.D'Andreotto 49/55 - PERUGIA

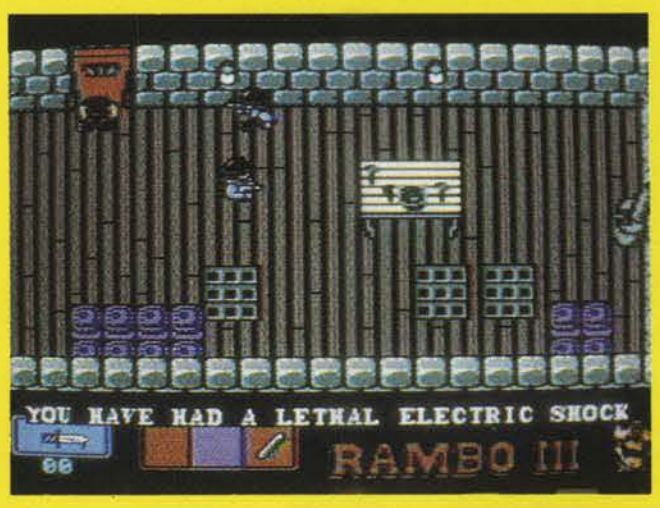
VENETO
BIT SHOP COMPUTERS Via Cairoli 11 - PADOVA
COMPUTER POINT Via Roma 63 - PADOVA
TELERADIO FUGA San Marco3457 - VENEZIA
CASA DEL DISCO Via Ferro 22 - MESTRE (VE)
REBEL Via F.Crispi 10 - S.DONA' DI PIAVE (VE)
ZUCCATO C.so Palladio 7/8 - VICENZA
VIDEOPLAY Via G.Bonazzi 14 - ARZIGNANO (VI)
CASA DELLA RADIO Via Cairoli 10 - VERONA
TELESAT Via Vasco De Gama 8 - VERONA
FERRARIN Via De Massari 10 - LEGNAGO (VR)
RADIO POLO Via Cav. V.Veneto 20 - S.BONIFACIO (VR)
CASTAGNETTI Via Strà 19 - CALDIERO (VR)

VIDEOGAME PARADE

Continua anche in questo marzo 1989 l'escalation ai vertici delle classifiche di vendita nel campo dei videogame. Nuove entrate e vecchi titoli continuano ad animare le nostre quattro parade in cui svettano, ai primi posti: Rambo III (Ocean), TV Sports Football (Cinemaware), Pac Mania (Grandslam) e PT 109 (Spectrum Holobyte/Mirrorsoft). Si affiancano quindi nuove entrate come Double Dragon (Melbourne, per C64), Robocop (Ocean, per C64), Return Of The Jedi (Domark, per C64), ADD Heroes Of The Lance (SSI, per Amiga e IBM PC), UMS (Rainbird, per Atari ST e per IBM PC), Teenage Queen (Infogrames, per Amiga), SDI (Activision, per Atari ST), R Type (Electric Dreams, per Atari ST) e F 16 Falcon (Spectrum Holobyte, per Amiga). Teniamo a precisare, per rispondere a tutti coloro che ci hanno scritto, che queste classifiche sono basate sui dati forniti da alcuni punti vendita sparsi in tutt'Italia. A questo proposito nel Referendum allegato a questo numero tutti i lettori potranno decidere se sarà necessario creare una nuova Hit basata sulle preferenze e non sulle vendite. Come sempre, buona lettura!

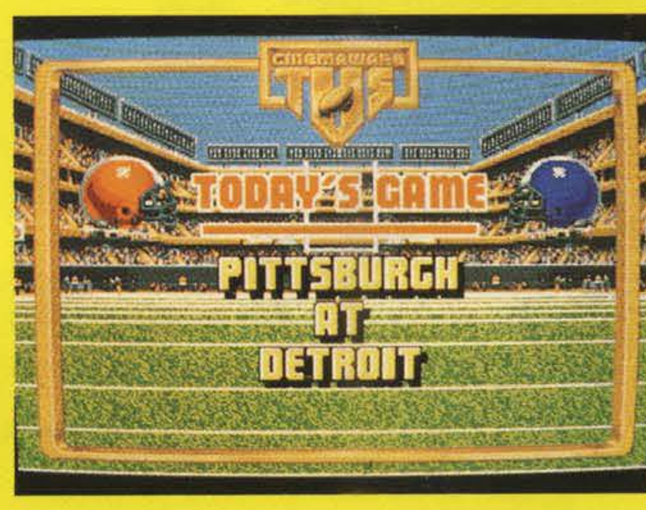
Classifica TopGames CBM64/128

1) Rambo III - Ocean
2) Operation Wolf - Ocean
3) Double Dragon - Melbourne
4) After Burner - Activision
5) Return Of The Jedi - Domark
6) Guerrilla Wars - Imagine
7) Advanced Dungeon & Dragons - SSI
8) Robocop - Ocean
9) The Last Ninja II - System 3
10) Guerrilla Wars - Imagine



Classifica TopGames Amiga

1) Tv Sports Football - Cinemaware
2) Pacmania - Grandslam
3) F 16 Falcon - Spectrum Holobyte/Mirrorsoft
4) ADD Heroes Of The Lance - SSI
5) Teenage Queen - Infogrames
6) Speedball - Image Works
7) Elite - Firebird
8) Live & Let Die - Domark
9) Driller - Incentive
10) Starglider 2 - Firebird



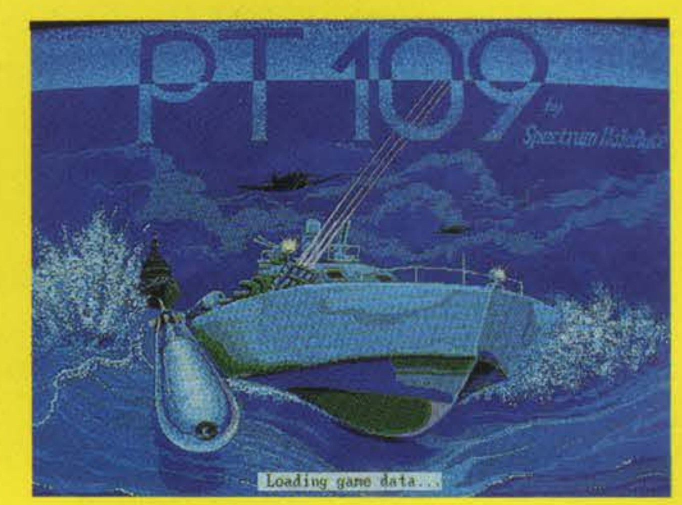
Classifica TopGames Atari ST

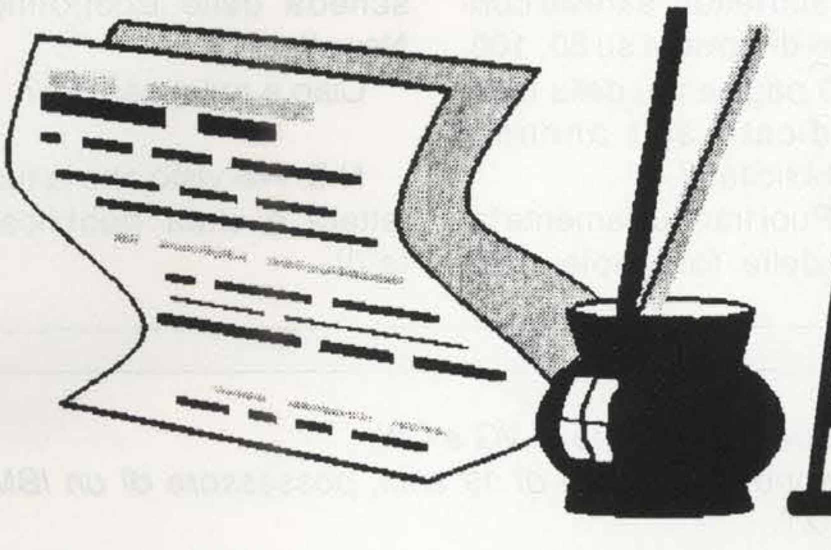
1) Pacmania - Grandslam
2) SDI - Activision
3) Elite - firebird
4) Eliminator - Hewson
5) R Type - Electric Dreams
6) Flying Sharks - Firebird
7) UMS - Rainbird
8) Football manager 2 - Addictive
9) Live & Let Die - Domark/Elite
10) Fernandez Must Die - Image Works



Classifica TopGames IBM PC e Compatibili

1) PT 109 - Spectrum Holobyte/Mirrorsoft
2) Echelon - Access
3) Platoon - Ocean
4) Rampage - Activision
5) Money Bags - Cosmi/Microprose
6) UMS - Rainbird
7) ADD Heroes Of The Lance - SSI
8) Sargon III - Logotron
9) The Three Stooges - Cinemaware/Mindscape
10) Impossible Mission II - Epix





RISPOSTE AI LETTORI

Chiedo alla vostra società se vi è la possibilità di ricevere il numero 1 di VD & CW visto che in edicola non si trova più.

Sicuro di una vostra risposta colgo l'occasione per farvi i complimenti per la rivista e porgere distinti saluti.

Cignarale Gerardo Collegno TO

Caro Gerardo,
il tuo quesito è subito esaudito. Per poter ricevere il numero 1 di VG & CW è necessario fare un vaglia postale di L.8.000 (ottomilalire, per ogni numero arretrato) e indirizzarlo a Derby Soc. Editrice, Via G. Di Vittorio 1 20017 Rho (MI) e tra le note, scrivere la richiesta del numero arretrato in questione.

Ti ringraziamo per i complimenti e ti invitiamo a scriverci nuovamente.

Redazione di VG & CW

Vorrei darvi alcuni consigli per rendere la vostra rivista più completa ed efficiente:

1) Una rivista che parla di videogiochi non si può permettere di pubblicare pagine in bianco e nero perché non permette al lettore di dare un giudizio personale della validità grafica del gioco.

2) Togliere quelle enormi, inutili ed ingombranti foto e sostituirle con altre di queste più piccole e numerose perché se la foto è chiara e ben fatta le immagini si distinguono ugualmente.

3) Introdurre più pagine alla rivista e più recensioni.

4) Ampliare lo spazio riservato a World News.

5) Dare più 2-3-4- e meno 6-8 sulle valutazioni finali di un gioco.

6) Ampliare la valutazione finale, perché al lettore non basta sapere solo grafica, sonoro e giocabilità.

7) Aggiungere alle foto delle indicazioni riguardanti alla immagini.

Vorrei inoltre farvi alcune domande:

A) Cosa intendete per giocabilità?

B) Come stabilite la posizione in classifica di un gioco su Videogame Parade?

Spero che accettiate questi miei consigli e darete una risposta alle mie domande.

Cordiali saluti.

Un vostro lettore di Perugia.

Illustrissimo lettore,
così purtroppo dobbiamo chiamarti in quanto sulla lettera non esiste una firma atta al riconoscimento (teniamo anche a dire che siamo arrivati a dire che scrivi da Perugia solo dal timbro postale impresso sulla busta!).

Ma passiamo subitissimo a rispondere ai tuoi quesiti che fra l'altro nascondono un tono di polemicità nei nostri confronti.

Capiamo benissimo le esigenze che esprimi nel primo punto, ma teniamo a sottolineare che purtroppo gli alti costi di stampa non ci permettono di poter migliorare la rivista rendendola tutta colori.

Vi è inoltre da considerare che VG & CW ha solo tre pagine di pubblicità su 80, quindi 77 pagine tutte a disposizione dei lettori e questo a noi sembra veramente tanto.

Purtroppo questo carenza di pubblicità e quindi di maggior introiti, penalizza la rivista che deve avere qualche pagine in B/N

Ultimo fattore che noi reputiamo molto importante è che:

I)siamo un gruppo di amici e non giornalisti come taluni credono di essere,

II)non ci riteniamo i primi della categoria e teniamo a sottolineare che Videogame come Computer Time è condotto da persone che come te amano il computer e i videogiochi, cercando di esprimere non con paroloni, ma con termini semplici i proprio pareri sui programmi

III) non esiste finalità di lucro in nessuna idea da noi esposta.

Al contrario di quello che pensi tu, abbiamo riscontrato parere favorevole per la pubblicazione di foto grosse che a te sembrano inutili ma talvolta rendono meglio la grafica del gioco!

Comunque il tuo consiglio è stato ugualmente preso in considerazione è prossimamente cercheremo di accontentare tutti.

Per il tuo terzo quesito pensiamo di averti già risposto con il primo punto, quindi passiamo subito al

prossimo.

A noi sembra che per le World News effettivamente sia già stato ampliato lo spazio che prevedevamo di usare. Solitamente esistono almeno quattro pagine, altre riviste del settore ne dedicano molto, molto meno!!

Come abbiamo ripetuto la valutazione del singolo gioco avviene su visione di più componenti della redazione e non, che di comune accordo decidono quale punteggio dare.

I 2-3-4 sono veramente eccessivi, per noi equivarrebbe alla non recensione del gioco.

Comunque un cinque equivale ad un insufficienza, quindi....

Amplieremo la pagellina, ma chiediamo proprio a te, se potrai riscriverci, un aiuto consistente, dandoci altri valori che reputi più specifici. Solitamente le foto sono inserite nel contesto di un articolo, non sparse qua e là tra le pagine, quindi le didascalie sarebbero solo spazio tolto alla recensione.

La giocabilità, così come la intendiamo noi, è quell'insieme di caratteristiche che, a seconda dei casi, rendono più piacevole l'interazione con il gioco.

Per la risposta B, abbiamo degli appositi punti vendita che mese per mese, riferiscono le vendite dei giochi.

In conclusione come consigli sono un pò polemici, ma utili nel loro essere.

Aspettiamo dunque una tua lettera dove, dopo aver posto anche la firma, ci potrai dare i valori da conglobare a quelli già presenti, dandoci un aiuto costruttivo e non-distruttivo.

Gentile redazione di VG e CW,

Vi scrivo per la prima volta e sono un vostro appassionato lettore e vi scrivo dal numero di Settembre.

Ho già avuto dei precedenti con altre rubriche ma le mie lettere non sono mai state pubblicate.

Permettetemi di farvi notare dei nei che a mio punto di vista migliorati non avrebbe rivali.

1) Fate più foto! Più foto a colori!

2) Poco spazio per le anteprime e con pochissime foto a colori, dovete dare più spazio e più foto!

3) Questo è importante e spero che ne terrete molto conto; la classifica dei top games dovrebbe essere divisa in due la prima delle vendite del software la seconda da noi. Infatti per me il glorioso Superstar Soccer e ancora il miglior gioco in assoluto per CBM64 almeno fino all'arrivo di Microsoccer o Gary Hot-Shot!

4) Si potrebbe fare una fotocopia del tagliando economic news?

Non voglio rovinare il mio giornale preferito.

Del resto andate davvero forti continuate così!

Saluti IL JOE (MI).

Joe ti ringraziamo per la lettera; come precedentemente risposto, il problema di foto a colori, purtroppo è una piaga economica che continua ad affligerci.

Forse con più pubblicità si potrebbe fare meglio, ma chiediamo a te, come ad altri lettori: sareste contenti di trovarvi su 80, 100, 200 pagine più della metà dedicate agli annunci pubblicitari?

Puoi tranquillamente fare delle fotocopie della scheda delle Economic News!!

Ciao e arileggerci???

N.B. Hai visto che la tua lettera è stata pubblicata!!!!

Spett. redazione di VG e CW,

sono un ragazzo di 19 anni, possessore di un IBM PC/XT.

Il principale uso che ne faccio è di gioco, in particolare avventure e simulazioni. Purtroppo le caratteristiche tecniche del mio modello sono un pò scarse dal punto di vista della spettacolarità (sia grafica che velocistica).

Ci mancava poi l'arrivo dei vari Amiga, ST ed Archimedes per avvilirmi ancora di più.

Per fortuna sono arrivati i nuovi PS/2 a dare qualche speranza...

Si prospetta un cambio di computer: o un PS/2 50 o un Amiga 2000 (o il possibile 3000?).

Eh si, ci potrebbe essere un tradimento anche se, al momento, non sembra molto probabile.

A parte questi discorsi, veniamo al succo della lettera.

Ovviamente voglio esprimere i miei complimenti per la rivista, molto azzeccata e piacevole: sono particolarmente soddisfatto in qualità di possessore di un MS-DOS.

Vorrei chiedere una cosa però: ho notato che in alcune recensioni, oltre alla versione in prova, compare pure il nome di quella per un altro computer (anche se voi scrivete che per le versioni non provate occorre verificare la disponibilità presso l'importatore) e spesso quella per IBM non è nominata anche se esistente; come mai?

Un esempio sono Police Quest e Space Quest II che sto risolvendo sul mio XT e che trovo sul numero 4 solo per Amiga ed Atari St.

Un'altra cosa: essendo un grande appassionato di giochi Sierra, ho visto che sono usciti King's Quest IV e Police Quest II per Amiga; a quando una versione IBM e dove sarà possibile richiederla?

Infine, vorrei il vostro parere sulla scelta del mio nuovo computer.

Per il momento vi saluto e vi rinnovo i miei complimenti e saluti. Continuate così.

Arrivederci alla prossima lettera.

ALESSANDRO PIZZOCHERO PEREGO (CO)

Alessandro siamo felici che, in quanto possessore di MS/Dos, trovi interessante le recensioni trovate sul VG & CW.

Non sono moltissime le persone che utilizzano il PC per giocare, quindi ogni lettera che arriva in redazione aumenta e rafforza la nostra decisione di proseguire la linea fin qui seguita.

Passiamo subito al primo quesito; come hai effettivamente notato, alcu-

ne volte capitano questi disguidi e come tu stesso dici, le versioní previste per il game o avventura che sia, sono più di quelle pubblicate.

Il motivo è molto semplice, noi trascriviamo ulteriori versioni, oltre a quella provata, solo quando all'interno delle istruzioni appaiono le opportune e approvate conversioni per altri computer.

Diversamente, non possiamo garantire nemmeno la possibilità che queste esistano.

Quando arriveranno le versioni anche per Ms/Dos è un mistero anche per noi, qualora ci dovesse giungere la notizia, verrai senz'altro informato nella apposita rubrica delle World News.

Un parere spassionato da parte nostra è alquanto difficile, devi sapere però, che tutto dipende dall'utilizzo che fai della macchina.

Indubbiamente le doti "velocistiche" del PS-50 in Ms/Dos o generi sussidiari, sono strabilianti; per gestire una contabilità o dei comunissimi indirizzi, l'ultimo dell'IBM, saprà darti il massimo, mentre invece se il tuo uso si riferisce all'appagamento grafico e alla disponibilità di software di genere arcade o avventure ti consigliamo un Amiga 2000.

Potresti comunque risolvere tutto con un 2000 e una scheda Janus che rende compatibile il Commodore con l'Ms/Dos, però considera che ti devi adattare ad un microprocessore 80286 di vecchia concezione e non ad un 80286 che nasce con uno scopo e non è certo un'emulazione.

Un grosso saluto e scrivi, scrivi, scrivi!

Cara CONCORRENZA,
è ora di finirla.

Si, avete capito bene, è ora di finirla con la lunga diatriba che si protrae ormai da anni tra gli ataristi e gli amighisti.

Dato che conosco abbastanza bene le caratteristiche delle due macchine ho deciso di farle conoscere a tutti, soprattutto a quelli che dicono di sapere tutto, ma alla fine non sanno niente.

Per non perdere tempo in chiacchiere passiamo subito ai fatti reali, cioè, cosa si ha in confezione base acquistando un Atari 1040 e un Amiga 500.

MICROPROCESSORE

Entrambi i computer utilizzano lo stesso microprocessore, ma mentre nell'Amiga e clockato a 7.16 MHZ nell'Atari va a 8 MHZ.

MEMORIA — *Amiga 512k interni*
Atari 1024k interni

CAPACITA' GRAFICHE

PALETTE COLORI — *Amiga 4096*
Atari 512

RISOLUZIONI

Amiga — *chip DENISE dedicato alla grafica*
*320*256 con 32,64,4096 colori*
*320*512 con 32,4096 colori + flickering*
*640*256 con 16 colori*
*640*512 con 16 colori + flickering*

Atari — *nessun chip dedicato alla grafico*
*320*200 con 16 colori*
*640*200 con 4 colori*
*640*400 con 2 colori*

ANIMAZIONE

Amiga — *chip FAT AGNUS dedicato all'animazione*
sprite hardware
sprite software

Atari — *nessun chip dedicato all'animazione*
sprite software

CAPACITA' SONORE

Amiga — *chip PAULA dedicato al suono*
suono a quattro voci in due canali (suono stereo)
nove ottave
forme d'onda complesse
sintesi vocale

Atari — *nessun chip dedicato al suono*
suono a tre voci in un unico canale (suono mono)
otto ottave
nessun tipo di sintesi vocale

INPUT/OUTPUT

Amiga — *interfaccia parallela*
interfaccia seriale

Atari — *interfaccia parallela*
interfaccia seriale
interfaccia MIDI

DISCHI

Amiga — *chip PAULA dedicato al drive*
880kbyte
possibilità di collegarne fino a quattro
possibilità di collegare i dischi da 5.25

Atari — *nessun chip dedicato al drive*
720kbyte
possibilità di collegarne fino a due
impossibile collegare dischi da 5.25

MULTITASKING

Amiga — *si*
Atari — *no*

PREZZI LISTINO

Amiga — *950.000 + IVA*
Atari — *949.000 + IVA*

N.B. Punto uno: l'Atari, nei confronti dell'Amiga, può vantare solo una maggiore quantità di memoria, l'assenza dello sfarfallio in alta risoluzione, la presenza dell'interfaccia MIDI e la possibilità di leggere i dischi MS-DOS (solo files ASCII).

Punto due: l'Amiga, dal canto suo, batte l'Atari, in qualsiasi campo, in qualsiasi applicazione: in capacità grafiche (l'Atari, in quanto a capacità grafiche è peggio del C128, che aveva 16 colori in 640X200), in capacità sonore, nella capienza e nel numero di Drive, nelle animazioni.

Punto tre: l'Amiga, unico fra gli unici, offre un vero multitasking, sconosciuto sia ai computer della stessa (Atari compreso!) che di classe superiore (no, non parlo degli MS/Dos Compatibili, che in quanto a classe appartengono alla più infima).

Punto quattro: le diverse risoluzioni dell'Atari non

possono essere visualizzate su un unico monitor.

Punto cinque:per quanto riguarda il software, quello per Amiga è così tanto che ormai lo si può trovare anche in farmacia, mentre quello dell'Atari non è presente nemmeno in edicola (questo è dipeso dal fatto che in Italia l'Atari non ha avuto molta fortuna, gli italiani sono infatti più furbi degli inglesi).

Come vedete, cari Ataristi e cari Amighisti, non c'è bisogno di fare la guerra, sia su CONCORRENZA che in qualsiasi altro luogo. A conti fatti l'Amiga 500 è avanti anni luce rispetto all'Atari 1040. Quest'ultimo nato per fare concorrenza all'Amiga, non ha fatto altro che ribadire non solo la potenza dell'Amiga stesso, ma anche l'arretratezza dell'Atari rispetto alla Commodore, che ha invece saputo offrire all'utente un prodotto tecnologicamente avanzato e rivoluzionario ad un prezzo ridicolo.

Spero vivamente che questa lettera verrà pubblicata, nonostante la sua eccessiva lunghezza, perchè è l'unico mezzo per far terminare una guerra che rischia di diventare noiosa, dato che non ha ragione di esistere. Salutandovi Cordialmente, un amigadipendente

Campana Luca Gatteo (FO)

Luca, ma cosa ci combini????!!!!!

Probabilmente, nella foga di far giungere le tue ragioni alla stampa, hai invertito le lettere!!!!

Vergogna, non si fa! e no! non zi fa! (proprio con la Zeta!!!).

Ci auguriamo, perlomeno che nella redazione della concorrenza sia almeno arrivata la lettera intestata a noi!!!

Ma, bando agli scherzi! E veniamo a recensire le tue equivalenze sui computer in questione!

Il Derby Amiga/Atari, così come Milan e Inter, Lazio e Roma, Sampdoria e Genoa, ecc. ecc. non avrà mai fine... se ancora non lo hai capito, tutto questo non serve a nulla, anzi se noi fossimo ataristi (fomentando l'argomento), faremo pubblicità all'Amiga e se fossimo amighisti, al contrario, faremo pubblicità all'Atari.

Indubbiamente le doti dell'Amiga sono indiscusse, ma hai dimenticato di parlare anche della velocità e la memoria di base dell'Atari, che è senza dubbio da mettere sul piatto.

La nostra posizione è nettamente neutrale, però come tu dici, la superiorità dell'Amiga (facendo i dovuti calcoli..) nella versione base, è visibile a tutti.

Considerazioni se ne possono fare a fiumi, ma ciò che conta più di ogni altra cosa è il software e questo è da inquadrare bene nella mente!!

In Italia, l'Atari non ce ne voglia, l'essetì non è ben servito, la mancanza di programmi penalizza moltissimo l'evoluzione e la diffusione del computer in questione!

Comunque ricordati bene e scusaci se ribadiamo il concetto che anche l'essetì potrebbe diventare stereo o addirittura quadrifonico se appoggiato dal software e dall'hardware.

Per i 4096 colori Atari, un programma come Quantum Paint ha pensato di ristabilire le sorti che rendevano nettamente superiore l'Amiga.

La diffusione dell'Atari ST in paesi come l'Inghilterra o la Francia è basata proprio sull'espansione della distribuzione di software!

Per quanto riguarda la Commodore, il C64 ha creato la fortuna dell'Amiga, dando un'immagine del 16 bit come alternativa evolutiva del famoso 8 bit.

Attenzione al Multitasking!

Parlare di Multitasking per Amiga è errato!! Forse intendevi multifinestre... ma di questo mi sembra padrone anche l'essetì!!! (in vers. base)

Per gli Ms/Dos che tu non consideri affatto, ci permettiamo di dire che forse hai sbagliato tutto!!

I PC in ambiente Ms/Dos non hanno nulla a che vedere con Amiga e Atari ma appartengo ad una classe nettamente differente.

Se poi vuoi parlare di grafica e animazione, ti garantiamo che, spendendo molti soldi (e su questo possiamo darti ragione), anche gli Ms/Dos, possono giungere ad avere una grafica nettamente superiore (32 milioni di colori e 4096 X4096 pixel, vedi scheda VISTA).

Attualmente alcuni computer professionali di Computer Graphics, lavorano proprio in ambiente Ms/Dos, quindi bisogna andarci piano prima di dare un messaggio distruttivo.

Forse pubblicando questa lettera anche VG & CW diverrà la sede di discussioni inutili, ma in compenso (e qualcuno altro lo avrà pensato!) aumenterà l'affluenza di lettere per la rubrica Risposte ai lettori!!!

Ciao, e ci raccomandiamo... la prossima volta prima di inserire la lettera nella busta controlla l'intestazione!!!!

COMUNICATO STAMPA.

In seguito ad una riunione tenutasi al Gran Hotel Baglioni di Firenze il giorno 5.12.88, i seguenti rivenditori di computer operanti in Toscana, si sono impegnati a commercializzare **solo ed esclusivamente software originale** nei loro punti vendita:

ATEMA SAS — **C.P.U.**
HELP COMPUTER — **M.G. di MAURRI**
TELEINFORMATICA TOSCANA — **PUNTO SOFT**
ELETTRONICA CENTOSELLE

Si tratta del primo impegno in Italia in tal senso e rappresenta una pietra miliare nel campo della rivendita del software, troppo spesso inquinato da copie pirata che oltre a svilire il prodotto, recano danni ai commercianti del settore.

La riunione è stata promossa dalla **LEADER DISTRIBUZIONE** Srl di Casciago (VA), primaria ditta che importa e distribuisce giochi e software di divertimento... ha dichiarato che investirà in Toscana almeno Lit. 25milioni nei prossimi 3 mesi in appoggio di tale decisione e a sostegno dei rivenditori....... Nel congratularsi con i rivenditori per questa dimostrazione di professionalità e serietà, ci auguriamo che presto questa iniziativa possa estendersi in altre zone d'Italia.

GAMES

Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

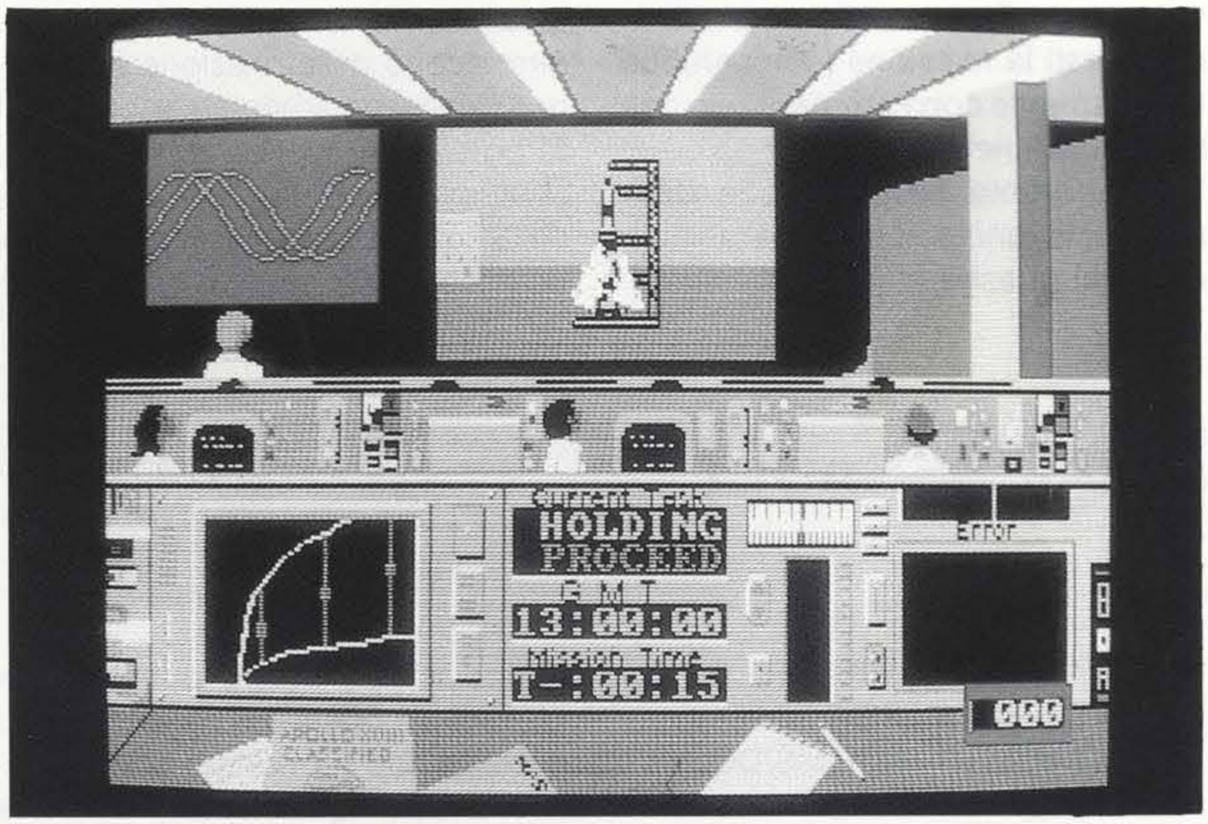
APOLLO 18

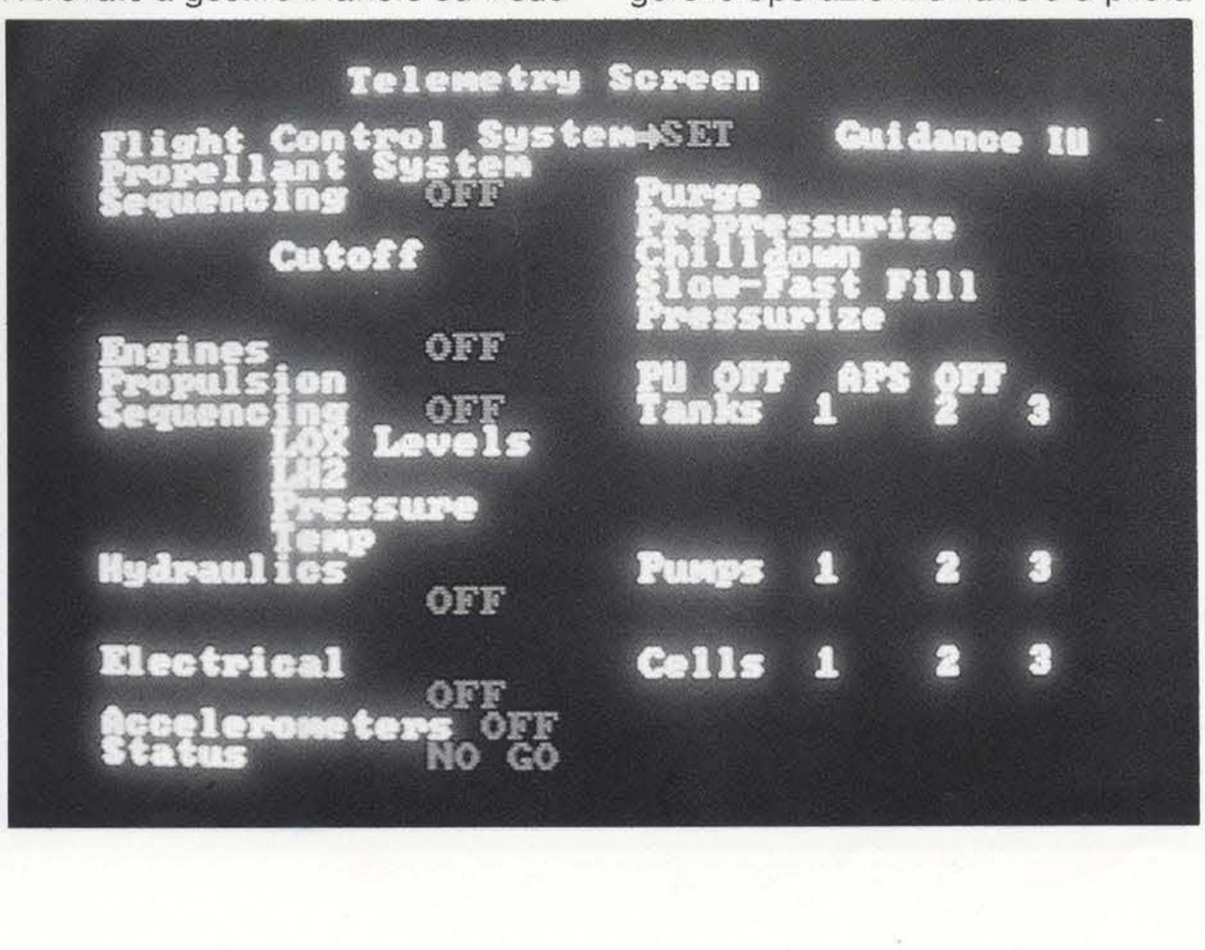
ACCOLLADE

IBM / MS-DOS COMPATIBILE
DISCO
PREZZO LIT. N.P.
IMPORTATORE: C.T.O.

Era il 1961, John F.Kennedy presidente degli Stati Uniti, annunciò al popolo americano ed al mondo che gli USA stavano iniziando una serie di missioni spaziali che li avrebbero portati nel giro di alcuni anni ad atterrare sulla Luna. Ora l'Accolade dà l'opportunità a tutti i possessori di un personal di rivivere in prima persona questa famosa saga, che vide pochi uomini a tu per tu con l'ignoto.

Con APOLLO 18 si ritorna al passato, passato abbastanza prossimo per i trentenni che hanno vissuto lo storico sbarco dell'uomo sulla Luna. Vi trovate a gestire il lancio ed il successivo sbarco sulla Luna di una navicella con il suo equipaggio. A seconda della situazione dovete o dirigere le operazioni di lancio o pilotare la navicella durante le varie fasi dell'allunaggio o seguire tutte le altre fasi indispensabili alla riuscita della missione. Il progetto Apollo richiese un grandissimo sforzo finanziario all'economia americana che raggiunse in quegli anni il massimo del prestigio a livello internazionale. Le varie amministrazioni che si susseguirono alla guida del paese non ebbero mai dubbi sulla riuscita finale dell'impresa. Voi vi trovate ad operare in questo ambiente, tutti gli occhi dell'America e del mondo sono puntati su di voi, un insuccesso oltre a danneggiare la vostra immagine creerebbe anche molto imbarazzo agli uomini dell'amministrazione che siedono alla destra del presidente e che vi hanno dato la loro fiducia.





Per completare con successo una missione dovete sbarcare sulla Luna e tramite l'apposito veicolo (Extra

Vehicular Activity) iniziare l'esplorazione di una limitata zona di terreno adiacente al punto dell'allunaggio.

In pratica la missione è suddivisa in sub-missioni, ognuna indispensabile al successo finale.

Prima di decollare dovete appurare che tutti gli strumenti dell'Apollo funzionino perfettamente, per fare ciò dovete eseguire delle prove simulate durante il count-down. Se si verificano dei guasti temporanei il conto alla rovescia viene bloccato fino alla risoluzione del problema. Se si dovessero verificare troppi ritardi il lancio viene rinviato ad altra data da stabilirsi. Se durante le varie fasi del volo: dall'uscita dall'orbita terrestre all'entrata in quella lunare dovessero verificarsi delle anomalie o dei guasti la missione terminerebbe bruscamente con l'ammaraggio della navicella nell'oceano.

Se durante l'esplorazione della superficie lunare si dovessero verificare dei guasti potrete richiedere di iniziare la procedura urgente di rientro sulla Terra.

Le fasi dell'allunaggio sono completamente manuali: toccherà a voi ed alla vostra abilità fare in modo che le varie operazioni vengano eseguite senza danneggiare il mezzo da sbarco.

I comandi utilizzabili in queste operazioni sono i soliti tasti cursore: destra - sinistra - giù (se possedete il joystick non avrete bisogno della tastiera). Una volta atterrati sulla Luna inizierete l'esplorazione sotto gli occhi vigili delle telecamere che trasmetteranno la vostra immagine a Terra. Una volta sulla superficie lunare dovete raggiungere il Surveyor III e tornare poi a bordo del modulo lunare prima che termini l'ossigeno. Altro scopo della missione è riparare i satelliti danneggiati in orbita attorno alla Terra. Per eseguire quest'ultima missione dovrete uscire dalla navicella spaziale e galleggiando nello spazio raggiungere il satellite in avaria. Una volta terminata la missione potrete rientrare nell'atmosfera terrestre ed iniziare le fasi per l'ammaraggio. Alla fine del viaggio un punteggio segnalerà l'abilità dimostrata nelle varie fasi che vanno dal lancio dell'Apollo allo splashdown.

APOLLO 18 funziona sia con scheda EGA sia con CGA sia con hercules, abbisogna di un minimo di 256 K di memoria e di un drive da 360 Kbyte.

Le qualità grafiche sono accettabili, in modo EGA il programma gira in bassa risoluzione a 16 colori. La possibilità di avere su video 16 colori rende il gioco piacevole ed abbastanza realistico. Se possedete un joystick tutte le azioni risulteranno più facili ed immediate.

GRAFICA: 8
SONORO: 6
GIOCABILITA': 8

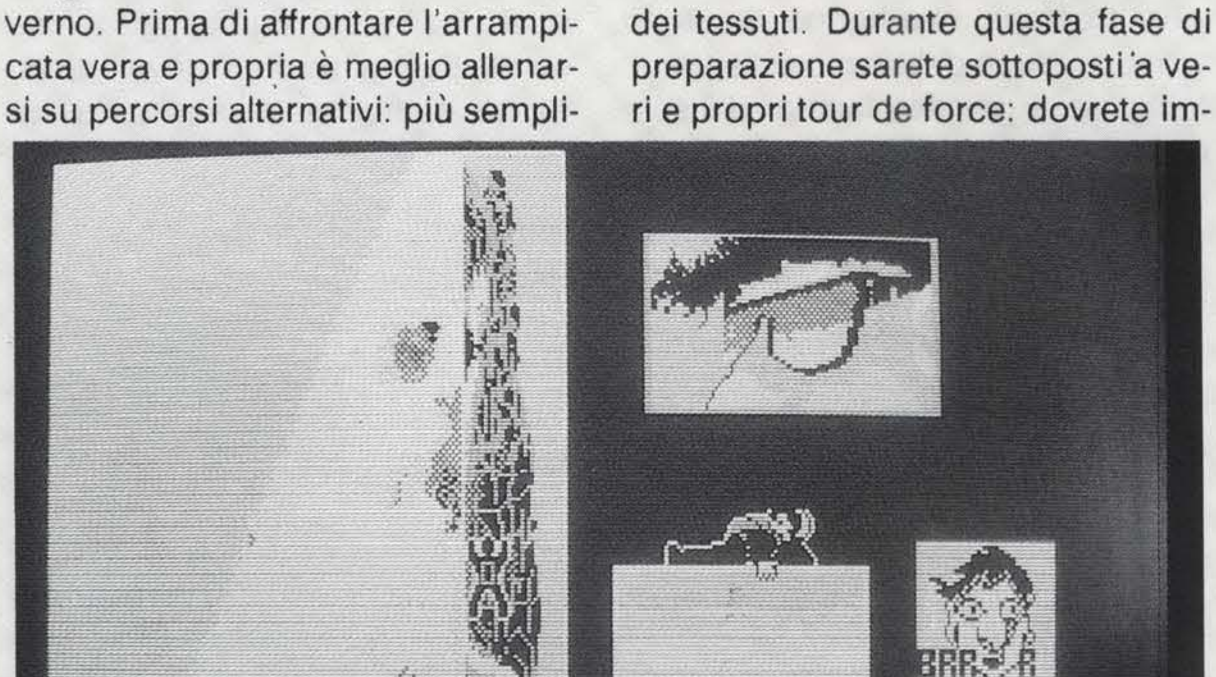
FINAL ASSAULT

EPYX

IBM-MS-DOS COMPATIBILE/C64-C128/ATARI ST/AMIGA
VERSIONE PROVATA: MS/DOS
PREZZO LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

Siete sotto il massiccio del Monte Bianco, vicini alle vette più alte e più belle d'Europa. Vostra intenzione è scalare queste cime nevose per goderne delle bellezze e per sfidare impavidi le difficoltà che vi si presenteranno durante l'arrampicata.

Dovrete superare infidi crepacci, costoni nevosi, rocce acuminate, enormi ghiacciai ed intemperie senza eguali. All'inizio potrete scegliere il percorso che riterrete più congeniale alle vostre capacità ed al periodo dell'anno in cui vi trovate, ricordatevi che alcune vie sono percorribili solo d'inverno, mentre altre solo d'estate. Molta importanza ha anche l'ora della partenza: se partite troppo tardi sicuramente resterete vittima di qualche slavina. Se invece partite troppo presto potreste non riuscire ad orientarvi nei canaloni o potreste non sopportare la temperatura troppo rigida, specialmente se sceglierete di compiere la scalata d'inverno. Prima di affrontare l'arrampicata vera e propria è meglio allenarsi su percorsi alternativi: più semplici e meno pericolosi. Così aumenterete le vostre capacità fisiche e la resistenza allo sforzo. Un buon allenamento sarà molto utile anche per incrementare il fiato e l'ossigenazione dei tessuti. Durante questa fase di preparazione sarete sottoposti a veri e propri tour de force: dovrete im-



pegnarvi su terreni ripidi, il clima non sarà sempre dei migliori e spesso pioverà o nevicherà.

Alcune volte sarete sorpresi da tremende bufere e se non sarete per-



fettamente equipaggiati rischierete di morire assiderati. Se avete una costituzione cagionavole FINAL ASSAULT non è molto indicato alle vostre possibilità.

Una volta superata la fase iniziale di training potete prepararvi per incominciare una vera e propria scalata. Ogni percorso comprende 3 tipi diversi di terreno, zone insidiose si alternano a zone "riposanti". All'inizio è meglio che scegliate itinerari per principianti.

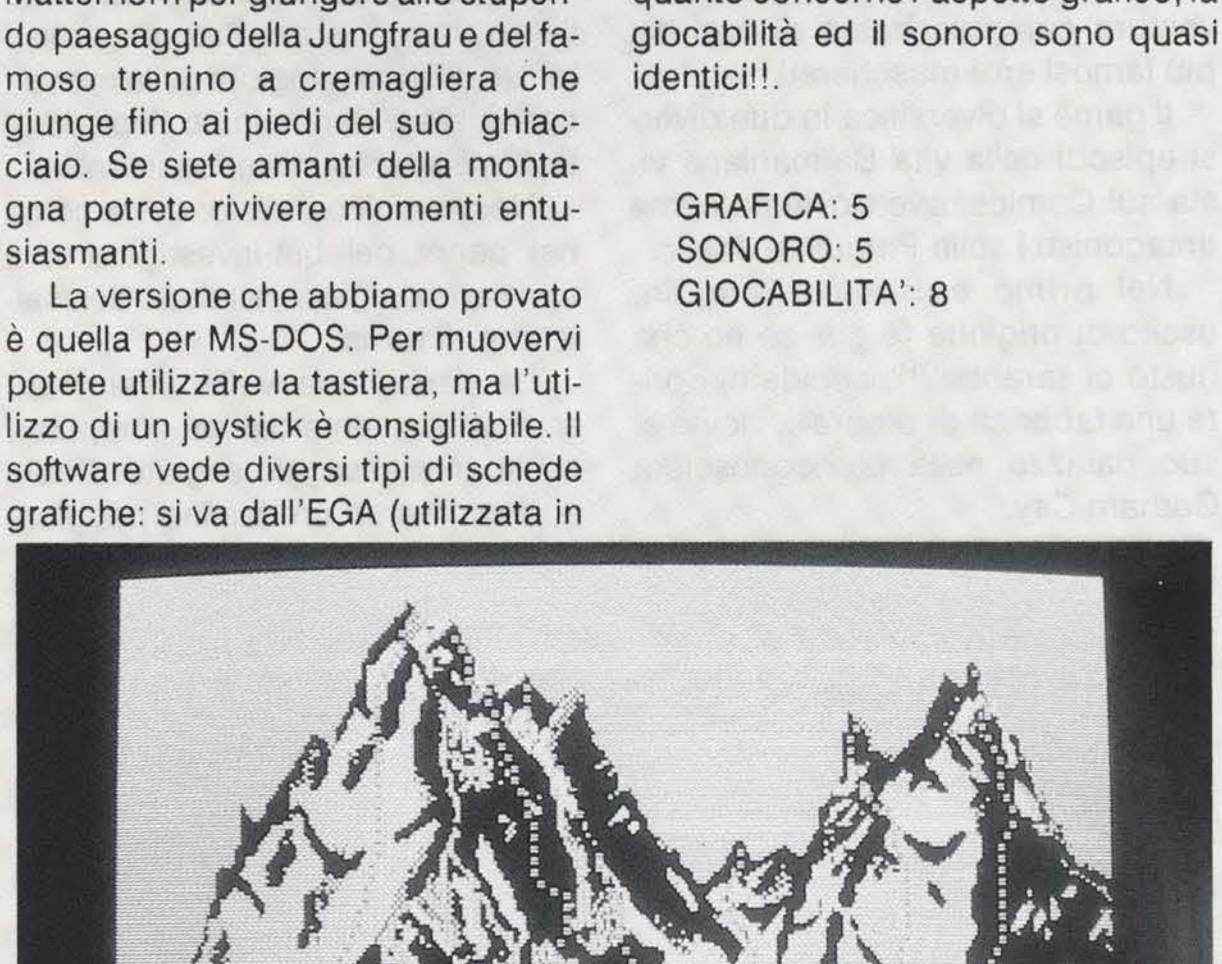
Se scegliete subito un'arrampicata troppo difficile per le vostre capacità rischiate di morire e di vedere naufragare la possibilità di diventare un famoso alpinista.

Un momento molto importante per la buona riuscita della spedizione è la preparazione dello zaino e degli attrezzi da utilizzare durante le varie fasi della scalata. Potete sceglie fra più di cinquanta oggetti: si va dai vari tipi di chiodi, ai ramponi, alle corde, ai moschettoni, agli scarponi, alla picozza, alle ghette, al kit di soccorso ecc. ecc. ....c'è veramente tutto ciò che viene utilizzato in questo tipo di imprese.

Sullo schermo è visualizzato lo stato del tempo, l'indicatore della temperatura, l'altimetro. Inoltre viene indicato in tempo reale lo stato del vostro fisico, debilitato dalla fatica e dal freddo, nonché stressato dai continui pericoli del terreno.

FINAL ASSAULT mette a dura prova le vostre capacità: sarete impegnati in difficili scalate su roccia e su ghiaccio, se l'attrezzatura scelta non sarà all'altezza dell'impresa la meta finale risulterà inavvicinabile. Scopo finale del game è raggiungere la vetta di alcuni dei massicci più famosi e più belli delle Alpi: si va dal Monte Bianco, all'Eiger, al Monch, al Matterhorn per giungere allo stupendo paesaggio della Jungfrau e del famoso trenino a cremagliera che giunge fino ai piedi del suo ghiacciaio. Se siete amanti della montagna potrete rivivere momenti entusiasmanti.

La versione che abbiamo provato è quella per MS-DOS. Per muovervi potete utilizzare la tastiera, ma l'utilizzo di un joystick è consigliabile. Il software vede diversi tipi di schede grafiche: si va dall'EGA (utilizzata in modo CGA), all'hercules, alla CGA.



I colori utilizzati sono i quattro base della CGA, il risultato è abbastanza scadente anche se si possiede un adattatore video avanzato.

Graficamente FINAL ASSAULT, anche se appena immesso sul mercato, è datato.

Ormai non è più possibile proporre agli utenti IBM dei prodotti che non sono in grado di sfruttare completamente le caratteristiche grafiche dell'EGA o della VGA.

La giocabilità è elevata solo se si possiede un joystick (e la relativa game port), da tastiera alcune operazioni sono macchinose e spesso fanno perdere il ritmo del movimento: specialmente se si sta camminando su pendii nevosi.

Nel complesso il programma non è male, l'unica vera lacuna è data dalla grafica, che nella versione per IBM, non è sicuramente all'altezza dei programmi che la EPYX continua a sfornare per C64.

Le versioni per Commodore e per Atari, da questo punto di vista, sono sicuramente molto meglio solo per quanto concerne l'aspetto grafico, la giocabilità ed il sonoro sono quasi identici!!.

GRAFICA: 5
SONORO: 5
GIOCABILITA': 8

BATMAN

OCEAN

CBM 64/128-SPECTRUM-AMSTRAD-ATARI ST-AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64 (DISCO)
PREZZO LIT. 15.000
IMPORTATORE: LEADER



Anche se la Ocean, in fatto di videogame non necessita di presentazioni, in questo primo periodo commerciale del 1989, esce in Italia con titoli veramente eclatanti che la impongono a gran forza sulla scena mondiale.

Una chiarissima realizzazione dei nuovi progetti della casa di Manchester li troviamo in questo Batman e anche in Robocop (recensito anch'esso proprio questo mese!). In questo gioco l'azione c'è ma non si tratta esattamente di un solito shoot'em up. Il filone arcade-adventure si adatta meglio a definire quest'avventura computerizzata di uno dei più famosi eroi mascherati.

Il game si diversifica in due diversi episodi della vita Batmaniana vista sui Comics, ove troviamo come antagonisti i soliti Pinguin e Joker.

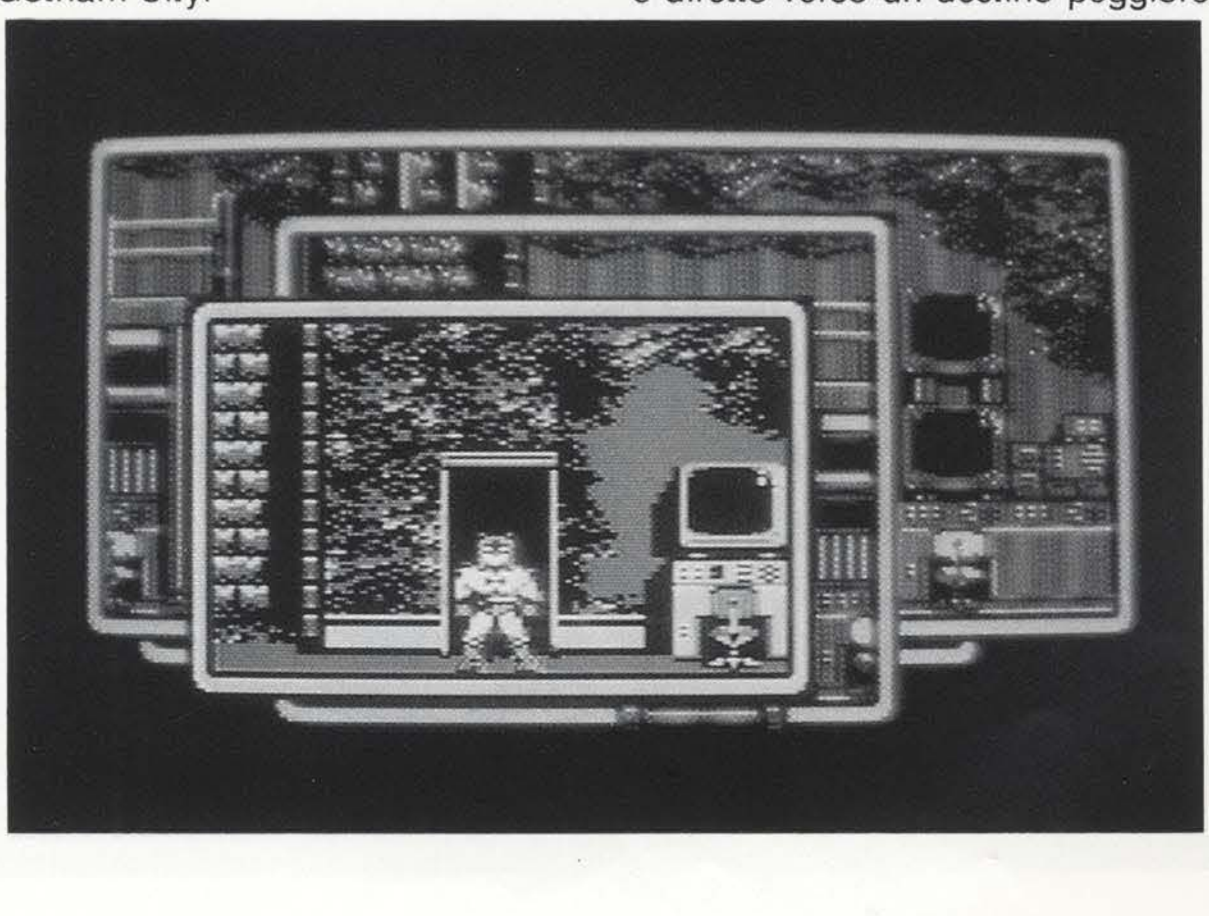
Nel primo episodio, Penguin, uscito di prigione (e già, se no che gusto ci sarebbe?!), decide di aprire una fabbrica di ombrelli, vicino al suo palazzo nella pluriconosciuta Gotham City.

Naturalmente, sotto i panni di industriale rinsavito, si nasconde il suo ennesimo piano di conquista del mondo, attuabile dalla sua armata di pinguini da combattimento!

Nel secondo episodio troviamo l'altro antagonista di Batman, Joker. In "Un destino peggiore della morte", così è stato denominato l'episodio, Robin è sparito misteriosamente.

Nostro unico indizio, ovviamente nei panni del bat-investigatore, è una carta da gioco, simbolo del malfattore di turno.

La carta, una volta esaminata scrupolosamente dal bat-computer, rivela un messaggio segreto "Robin è diretto verso un destino peggiore della morte" appunto.



In Batman, non esistono, contrariamente a ciò che accade nei normali game, dei livelli che conducono alla fine del gioco, ma vi sono diversi gradi di risoluzione della missione, calcolati in percentuale fino al 100%.

Come in una vera adventure non conta molto il numero di nemici uccisi ma bensì i progressi nelle indagini, il numero di locazioni visitate e la quantità di prove ed oggetti recuperati.

In Batman non esiste un vero e proprio scrolling del video, ma avviene una specie di visione in Multitasking che permetterà di visionare le stanze separatamente. Proprio come in un fumetto le varie scene si sovrappongono, in priorità, separate sull'unico background del programma.

La scelta degli episodi avviene appena caricato il programma e, indipendentemente dalla riuscita di questa o quella avventura, ci si potrà cimentare contro Pinguin o Joker.

Il gioco è interamente controllato dal joystick con le sue otto funzioni di direzione che varieranno in sedici premendo il testo di Fire.

Il movimento di Batman viene quindi gestito analogamente a quanto già avviene in molti giochi sportivi di karate.

Un sottomenu (ottenibile tenendo

la levetta del joystick verso il basso e premendo il tasto di fire) raggrupperà tutti gli oggetti recuperati e lo stato fisico e di potenza del nostro super eroe.

La grafica è molto curata nei particolari; unica pecca è lo sprite di Batman, molto facile da confondere con lo scenario.

La giocabilità è veramente ottima anche se un pò complicata, soprattutto in fase iniziale (si sa che, quanto più difficili sono i game, più piacciono!).

Il sonoro fortunatamente non è uguale a quello della serie di telefilm vista in televisione, ma è perfino gradevole (quando c'è) da sentire.

L'eroe di Gotham City viene quindi gratificato di una seconda giovinezza all'interno delle ram dei nostri computer.

L'impegno e l'esperienza Ocean hanno dato vita ad un ottimo programma che, anche se basato su un filone già sfruttato, sfrutta ottimamente un soggetto senza dubbio originale e stimolante.

Il costo dice tutto, quindicimilalire per un programma sono senza dubbio validissime e ben spese, soprattutto se si tratta di un gioco Ocean!

A quando (in Italia) la versione Atari ST e Amiga!!!

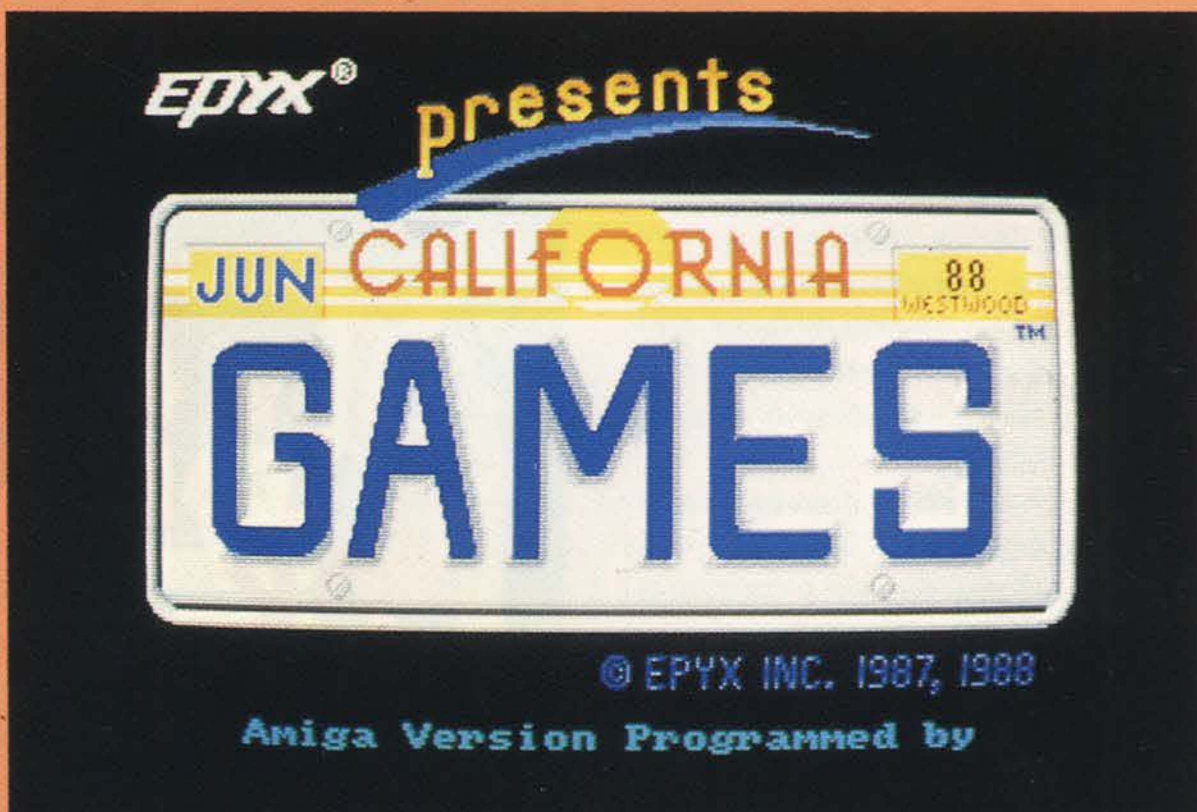
GRAFICA 7
SONORO 6
GIOCABILITA' 7

CALIFORNIA GAMES

EPYX

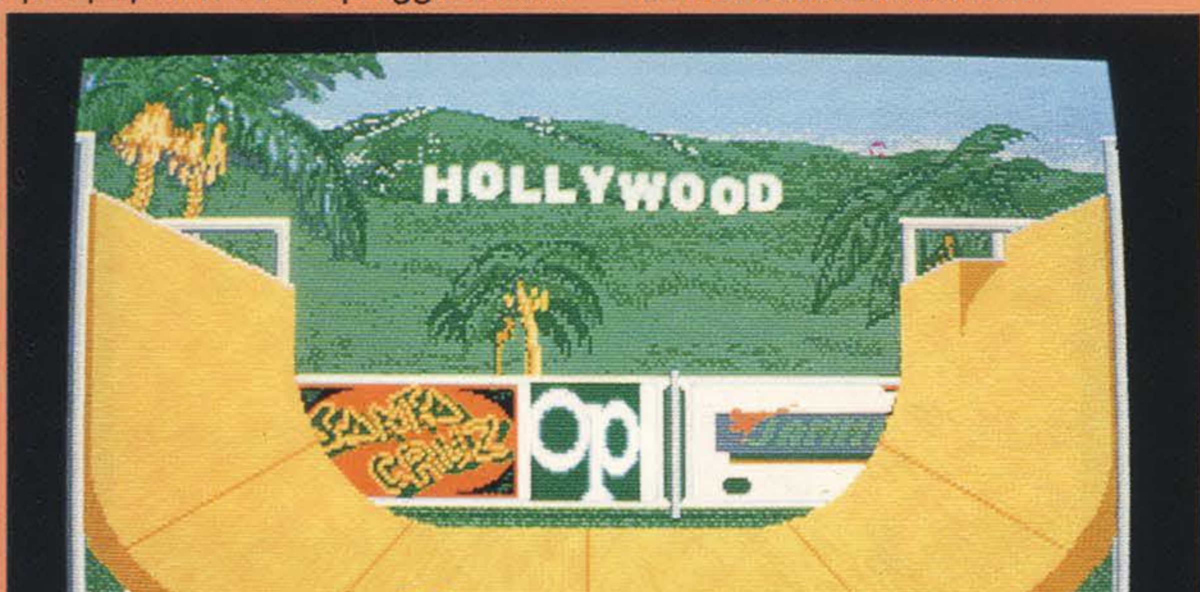
EPIX

CBM 64/128-ATARI ST-AMIGA-MS/DOS-AMSTRAD-SPECTRUM
DISCO-CASSETTA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT. 25.000
IMPORTATORE: LEADER



Anche se i giochi californiani Epix hanno ormai un anno di vita, finalmente arriva anche in Italia, l'attesissima conversione per Amiga. Appena giunta in redazione, dato l'enorme successo ricevuto dalla Epix con le precedenti versioni, abbiamo pensato di riproporvi un'attenta analisi di questo best seller.

Come dice il titolo, gli sport che questa volta la Epix trasporta nei pixel dei nostri schermi video, sono fra i più popolari sulle spiagge dell'assolata e, in questa sede, spensierata west coast californiana.



L'immancabile menu di accesso alle varie discipline, permette di impostare il numero di giocatori (da 1 a 8), scegliere i propri colori e inserire il proprio nome.

Fatto questo, sempre nelle migliore tradizione Epix, si può competere in tutte o in alcune discipline, allenarsi, visualizzare il tabellone dei migliori punteggi e assistere alla cerimonia di apertura e chiusura di questa nuova olimpiade californiana.

Ma, tutto questo lo sapete già e non vi interessa vero?! Bene, buttiamoci subito nel vivo della competizione!

Si parte con un'indiavolata acrobazia su un velocissimo skateboard (Half Pipe Skateboarding), che ha luogo su un percorso delimitato dalla superficie di un segmento di un



grosso condotto per oleodotti. Sbriciolando il vostro joystick (abbiate l'accortezza di comprarne parecchi prima di giocare!) dovrete acquistare la massima velocità, percorrendo avanti e indietro la pista metallica, compiendo vari balzi e spettacolari acrobazie, senza perdere il controllo del pattino a quattro ruote o cadere nel bel mezzo di una piroetta. Non sapete andare in skateboard? Non fa niente allora, passiamo alla seconda disciplina.

Molto divertente e davvero insolita, è la specialità del Foot Bag che consiste nel mantenere a mezzaria, senza mai fargli toccare il suolo, un sacchetto, prendendolo solo a calci!

Bhè, anche se non vedrete mai in televisione (alle olimpiadi) questo insolito sport, vi assicuro che avrete il vostro bel da fare a mantenere "in volo" il più a lungo possibile l'imprevedibile sacchetto, infierendo come sempre sul povero joystick! Sono possibili oltre 6 tipi di calci diversi: dategli ciò che si merita a quel dannato sacchetto!

Terzo giro, pardon...disciplina, terzo regalo!

Si tratta nientepopodimeno che del surf! (Surfing); sulle note di qualche canzone dei Beach Boys (che ne dite di "Surfin' Safari"?!) potrete cavalcare le "onde anomale" fantozziane che si infrangono sulla battigia delle spiagge californiane.

L'unico consiglio che posso darvi è quello di leggervi attentamente il manualetto di istruzioni, per imparare alla perfezione tutti i vari tipi di movimento impartibili, tramite joystick, alla vostra bizzosa, imprevedibile e coloratissima asse da surf. Capitomboli e spanciate fragorose sono all'ordine del giorno: buona nuotata!

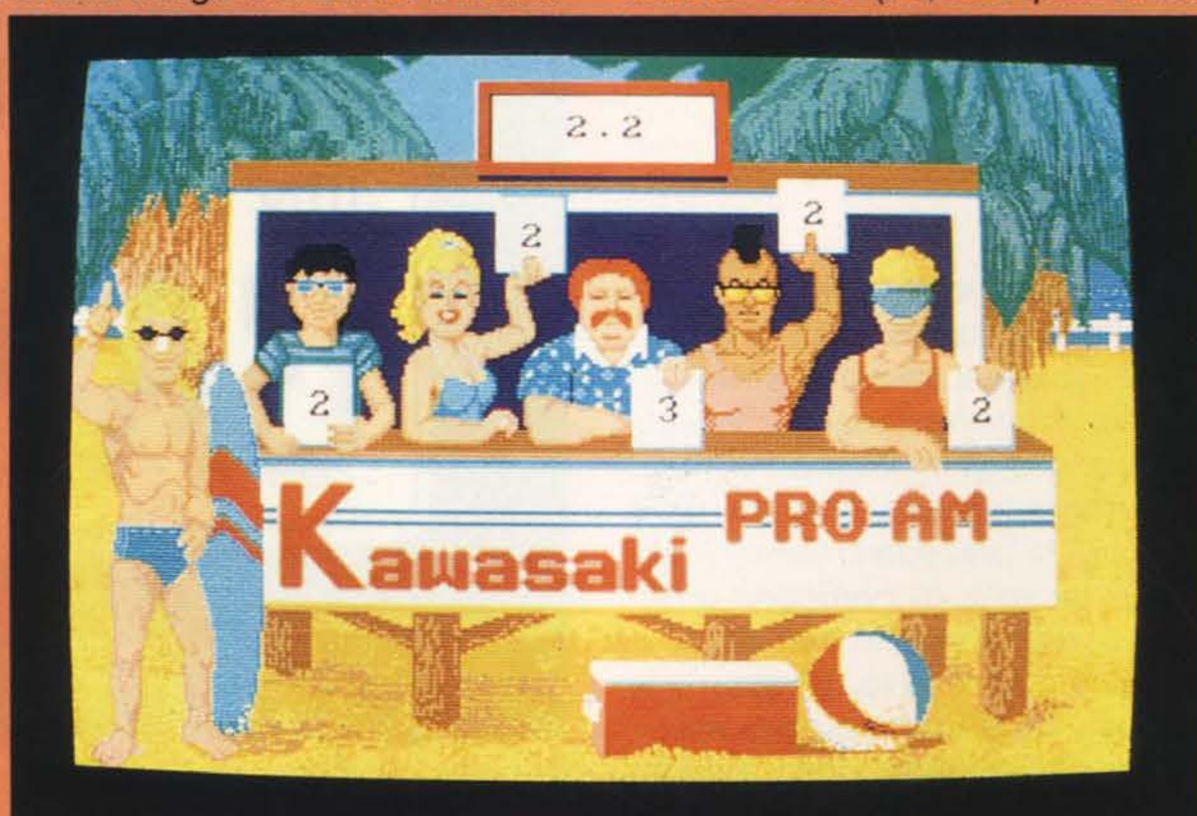
Vi siete asciugati? Bene, smettete di crogiolarvi al sole californiano e indossate le più robuste ginocchiere che possedete, perchè vi aspetta un'indiavolata corsa sui pattini.

Il percorso di gioco non è un'arena e nemmeno una vera e propria pista ma, udite, udite, nient'altro che un lunghissimo marciapiede che costeggia i più famosi stabilimenti balneari della west coast.

Disseminato di bucce di banana, copertoni, sassolini e sassoloni vari e mille altre insidie, questo insolito tracciato vi impegnerà non poco per riuscire a correre più veloci di Superman, impiegando il minor tempo possibile per giungere al traguardo.

Anche qui vale il discorso fatto per il surf: buona lettura del manuale di istruzioni!

Sempre in tema con gli sport cosiddetti "solari" (no, non quelli di Ra-





oul Casadei!!) è la prossima disciplina, la corsa con biciclette BMX (BMX Bike Racing).

E' vero, in passato altre case avevano tentato di ricreare nell'ambito di una simulazione computerizzata, tutto il divertimento e la spettacolarità di una competizione BMX ma, chi meglio della Epix poteva riuscire in questo intento?!

Ormai l'avrete capito, non si tratta soltanto di pedalare e godersi il panorama; in questa difficile gara dovrete correre come dei disperati e battere il cronometro, guardandovi dagli innumerevoli ostacoli che vi si pareranno davanti.

BMX sta per Bicycle Motocross e quindi, vedete di sfruttare al massimo le vostre biciclette per saltare, schivare e lasciare alle spalle tutte le asperità del tracciato.

Ok, se ve la siete cavata più o meno egregiamente in tutti questi indiavolati sport, potrete rilassarvi in una spensierata e divertentissima partita a freesbee, sulla spiaggia illuminata da un'infuocato tramonto.

Nell'ultima competizione, Flying Disk appunto, dovrete fare sfoggio delle vostre indubbie qualità di giocatori, regalando al numeroso pubblico assiepato dietro un mare di cornetti gelato e granatine, tiri da manuale e prese al volo, con un velocissimo piattello volante.

I punti si collezionano infatti, in base ai migliori tiri e alle più belle acrobazie in fase di parata, evitando ovviamente di farvi sfuggire l'imprevedibile freesbee.

La giornata è finita, il sole tramonta all'orizzonte, le spiagge si popolano di migliaia di innamorati radunati attorno a grandi fuochi ma,...questa è un'altra storia; le vostre imprese come bravissimi e abbronzatissimi atleti "da spiaggia" saranno ricordate a lungo grazie anche al comodo tabellone elettronico di California Games.

La grafica è senza dubbio migliorata rispetto alle precedenti versioni, molto più curati i particolari di ogni singola parte di scenario. La sezione che però risulta particolarmente più evoluta, c'era da aspettarselo, è il sonoro. Una miriade di pezzi più o meno belli, accompagnano questo stupendo California Games. Pensate che solo la presentazione riesce ad essere ottima da ascoltare come sottofondo per qualsiasi cosa voi facciate!! Questo gioco non ha bisogno di ulteriori presentazioni, la qualità e la raffinata fattura dei giochi Epix e ben nota a tutti i videogiocatori del mondo.

Aspettando l'estate, in questo freddo marzo, non esiste altra consolazione che immaginarsi un caldo sole della California vedendo questo game della Epix.

GRAFICA 7
SONORO 10
GIOCABILITA' 7

CIRCUS GAMES

TYNESOFT

CBM64/128-ATARI ST-AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONI PROVATE: ATARI ST-CBM64(NASTRO)
PREZZO LIT. 39.000 (ST)-18.000 (64)
IMPORTATORE: LEADER

Dopo New York, Las Vegas, Bollate, Varese, Gorgonzola, è arrivato anche qui nella redazione di Videogame & Computer World il circo più famoso del mondo per il più grande spettacolo sulla terra. Ringling Bros. Barnum & Bailey, da sempre capostipiti della tradizione circense, finalmente arrivano con il loro tendone zeppo di soprese anche in un prodotto per home computer.

Dopo questa mirabolante presentazione, non possiamo far altro che metterci seduti ad assistere a questo nuovo spettacolo.

La Tynesoft propone questo nuovo genere di gioco, dall'aspetto spettacolare, infatti, joystick alla mano, siamo noi adesso i veri protagonisti del circo.

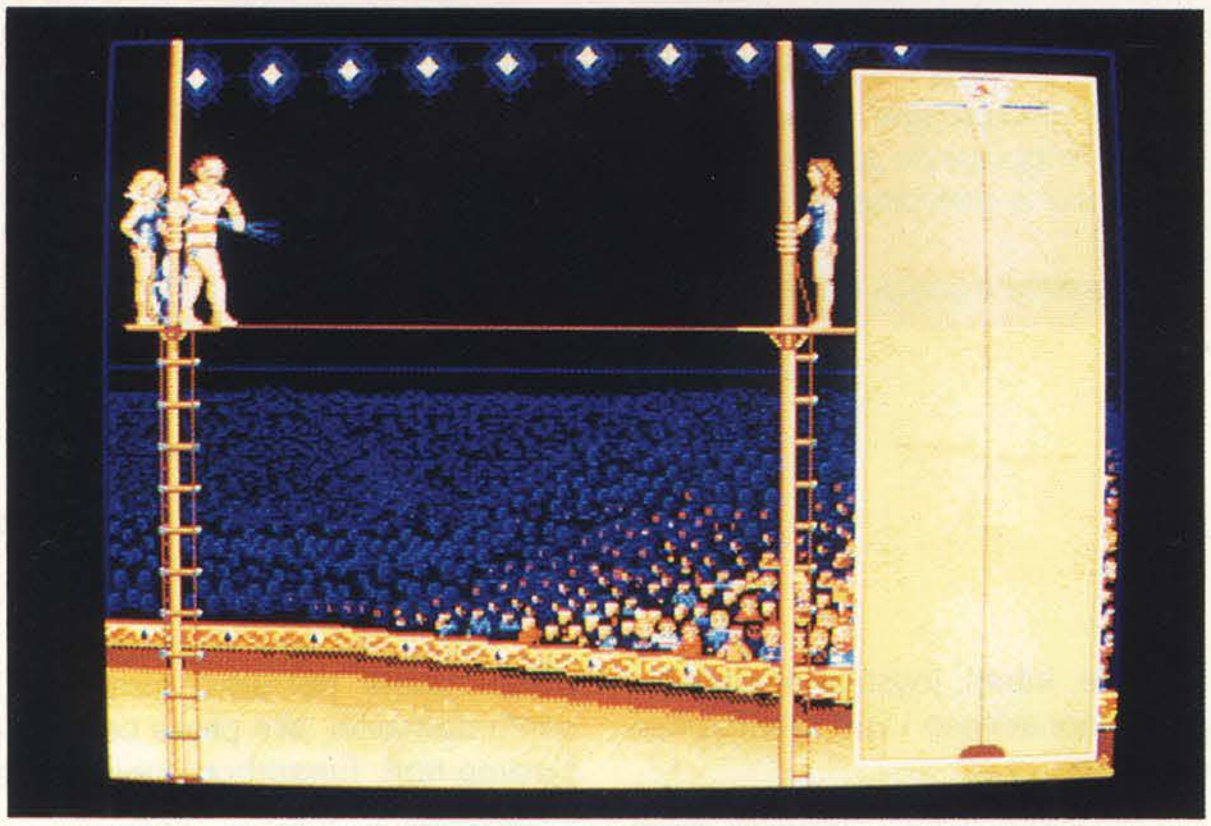
Lasciando i giochi sportivi della serie Summer Olympiad o Summer Games ecc.., questa volta ci vengono proposti i primi giochi... da circo.

Come ovviamente il titolo stesso preannuncia potremo cimentarci come domatori, alle prese con ferocissime tigri, funamboli, cavallerizzi e trapezisti.

Due sono le versioni recensite in questo articolo e prova per prova faremo due diverse distinzioni evidenziandone le differenze.









In Tightrope (funambolo) dovremo attraversare su una fune un tratto ben preciso; questo tenendo presente che, un'asta, ci darà l'equilibrio necessario per attraversare il percorso. Su Atari St, l'asta è ben visibile e chiaramente sarà più facile anche fare altri esercizi e movimenti sulla fune senza distogliere lo sguardo dalla parte dello schermo dove sarà visibile l'omino. Per CBM 64, la difficoltà principale consiste nel deviare lo sguardo sulla parte destra dello schermo ove si potrà scorgere come muovere il joystick (che gestisce l'asta); questo spostamento diventa difficoltoso se, oltre a camminare sul filo si vogliono effettuare ulteriori evoluzioni. Sempre in questa fase, se riusciremo a passare il primo esercizio senza aver perso tutte le tre vite messe a nostra disposizione, ci si potrà cimentare anche con un unycycle (monociclo) sempre sospesi sulla fune (è interessante sottolineare che anche il computer stesso non riesce a completare questa prova, nell'opzione per due giocatori, uomo-CPU). A decretare la fine del gioco interviene il compimento dell'esercizio o la perdita delle tre possibilità. Alla fine di ogni "numero" appariranno, nel CBM 64, due giudici (tre sulla versione per ST) incaricati di assegnare un punteggio al nostro atleta. Questo tipo di giudizio viene applicato in tutte le discipline circensi del gioco.

Trick Horse Riding è un indiavolato spettacolo ove una splendida amazzone dovrà effettuare un' innumerevole serie di esercizi, rimanendo sempre sul dorso del suo veloce destriero. Grazie alla maggior risoluzione grafica della versione per Atari, è particolarmente facile perdere il controllo del gioco, irrimediabilmente persi ad ammirare le sinuose curve della cavallerizza.

Su CBM 64 la parte alta dello schermo è riservata a visualizzare l'equilibrio della acrobata che dovrà essere opportunamente ristabilito con il joystick.

In Trapeze (trapezio) impersoneremo trapezisti spericolati alle prese con salti e piroette mozzafiato. In ambedue le versioni la parte bassa dello schermo sarà utilissima per decidersi finalmente a saltare. L'esercizio non è molto difficile, l'importante è attendere il momento giusto.

Ultimo spettacolo del Circus Games è il Tiger Training, ambientato, come dice il nome, proprio nel bel mezzo della gabbia delle tigri. Se siete deboli di cuore non preoccupatevi: gli artigli non escono dallo schermo! Prendendo spunto dagli

Orfei e dai Togni dovremo ammaestrare i nostri pericolosi "gattoni" e insegnar loro numeri altamente spettacolari (e pericolosi!). Esistono come al solito più possibilità di prova, ma questa volta nemmeno il computer se la sente di osare tanto e quindi non potremo sfidarlo ma dovremo giocare solo contro avversari umani.

Tutto questo rende l'esecuzione del gioco molto più difficile, in quanto le istruzioni, seppur abbastanza esaurienti (sono in inglese!!!), non descrivono alla perfezione i movimenti da effettuare durante l'esercizio. Posto il fatto che lo schermo si colorerà di un preoccupante rosso sangue, c'è bisogno di rivelare l'esito di un vostro eventuale fallimento in questa disciplina?!.

La Tynesoft, dopo l'ottimo Summer Olimpiad, ha fatto di nuovo centro. La giocabilità è eccezionale e l'aspetto grafico risulta decisamente fra i migliori in assoluto. Su Atari St, ogni parte dello schermo è animata in maniera perfetta e le tinte che dipingono la scena sono state selezionate con estrema perizia, avvicinandosi incredibilmente alla realtà.

Anche la versione per il CBM 64 offre uno spettacolo eccellente, per tutti gli amanti del circo e...di questo "piccolo" computer Commodore di cui molti vorrebbero decretare la fine.

Il sonoro, nonostante la monofonicità dei due computer, è ottimo. Viene ripresa fedelmente la classica arietta musicale circense, unita, per l'occasione, a una nuova colonna sonora.

La giocabilità è anch'essa ottima anche se, per essetì è notevolmente migliorata.

GRAFICA 7
SONORO 7
GIOCABILITA' 7

CRAZY CARS

TITUS

CBM 64/128-SPECTRUM-AMSTRAD-MSX
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM 64
PREZZO LIT. 12.000 (NASTRO)
IMPORTATORE: LEADER

L'idea di guidare un'auto costosissima e ultraveloce ha sempre appassionato gli automobilisti di ogni sesso ed età; retorica a parte, proprio basandosi su questa passione, la Titus, propone il suo stupendo Crazy Cars, da oggi disponibile anche per i computer ad 8 Bit.

Ci si può dunque cimentare in spericolate corse su numerosi circuiti, a bordo di quattro vetture, scelte fra le piè prestigiose del momento. Quando sul semaforo di gara apparirà il verde, una volta caricato il programma, guideremo nientepopodimeno che... una Mercedes di grossa cilindrata. Nei successivi livelli avremo tra le mani (pensate un pò!!), una Porsche 911 Turbo, una Lamborghini Countach e per finire una bellissima Ferrari GTO. Se ancora non avete bene inquadrato la situazione, andatevi a rivedere (magari in videocassetta) "La corsa più pazza del mondo"! Anche se il titolo sembra affrontare un tema particolarmente affascinante e soprattutto pieno di suspence e di insidie, nel provare questo Crazy cars, ci siamo trovati di fronte un gioco molto noioso. Lo scopo del gioco è abbastanza semplice: bisogna andare veloci rimanendo in pista e ovviamente evitando gli avversari che potranno superarci o tamponarci. Come avveniva anche in Pole Position dell'Atari, il circuito deve essere completato in un determinato periodo di tempo, che al primo livello di Crazy Cars è precisamente di 60 secondi. Lo scenario, come già accadeva in ambiente Amiga, è ben fatto ma è povero di particolari. La grafica è ottima sempre se la paragoniamo alla versione Amiga: solo i colori in ambiente 16 bit si elevano a maggior potenza. Il sonoro è quello classico di una gara automobilistica, un "pernacchio" che dovrebbe simulare il rombo del motore (capirai, dopo aver speso una fortuna per una scattante Ferrari ci si possono godere rumori di questo genere!!!) La giocabilità non particolarmente avvincente; bisogna spostarsi con il joystick a destra o a sinistra con la leva posta in avanti (praticamente difficilissimo e stressante per le nostre povere manine!).



GRAFICA 5
SONORO 5
GIOCABILITA' 4

SUPERMAN THE MAN OF STEEL

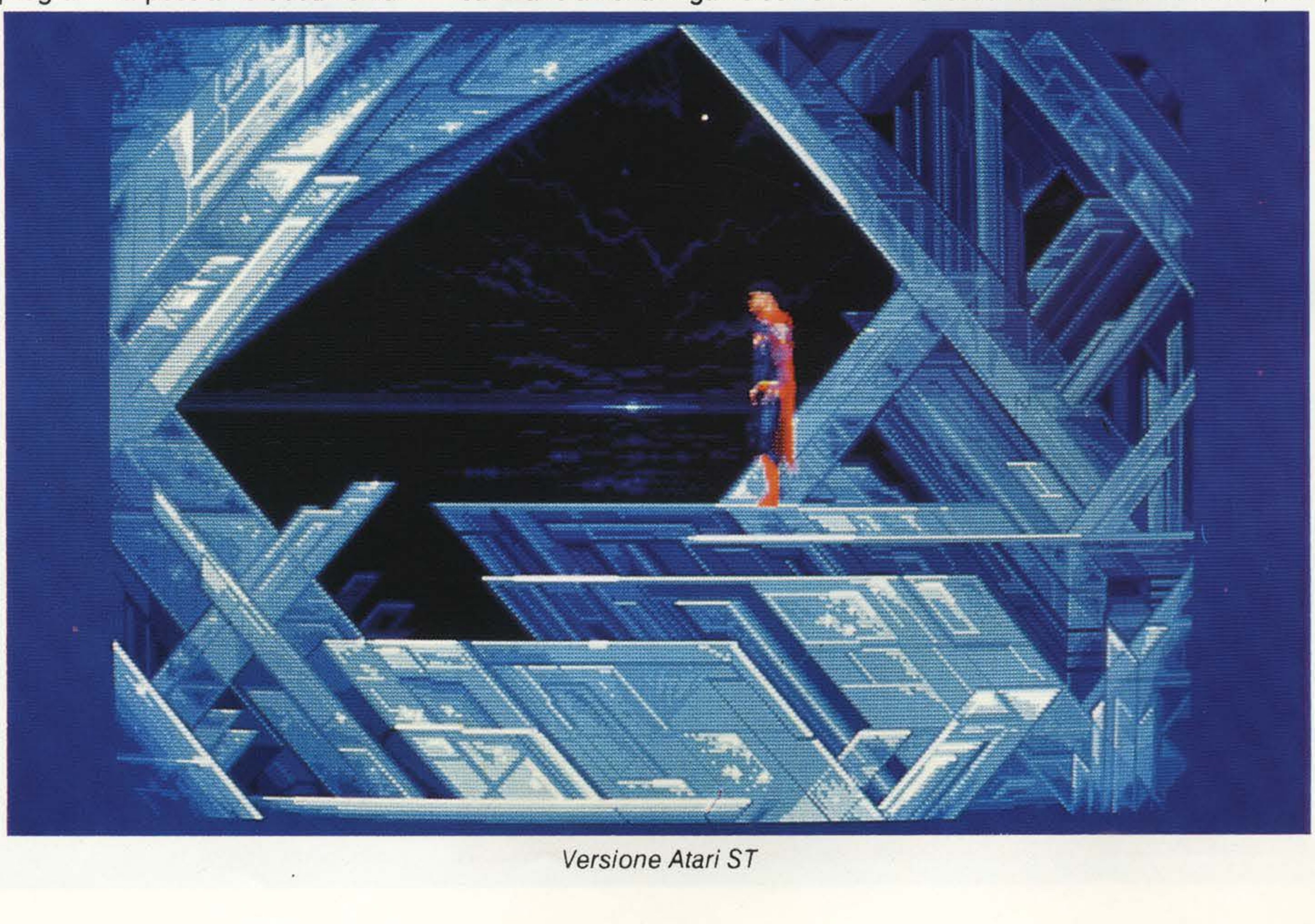
TYNESOFT

CBM 64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO- CASSETTA
VERSIONE PROVATA: CBM 64/ATARI ST
PREZZO: LIT. 15.000 / LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

Ci avevano già provato ai tempi della mitica console Atari 2600 e sullo stesso CBM64, qualche anno fa, con risultati decisamente scadenti. Stiamo parlando della trasposizione in RAM delle avventure del pi classico, immarcescibile e intramontabile supereroe di tutti i tempi: Superman. Oggi la Tynesoft anglosassone ci ritenta, a sorpresa, battendo in volata software house più rinomate e capaci, offrendo un ottimo prodotto e un validissimo videogioco ricco di azione. L'uomo d'acciaio con tanto di scintillante mantello rosso entra quindi nei nostri monitor per sventare, con il nostro aiuto, una terribile minaccia per la Terra. All'inizio del programma possiamo documentarci sul background della vicenda leggendo un simpatico fumettone computerizzato che realizza una lunga ed interessante presentazione del gioco. Superman deve affrontare ben tre difficilissime missioni che realizzano altrettanti game contenuti sul dischetto programma. Nel primo, bisogna sventare l'invasione dei bellicosi Para-Demoni di Darkseid (che "para" demoni ma,...!!) che vogliono conquistare la terra, utilizzano i loro terribili cannoni acustici. Nel secondo "fumetto" animato, ec-

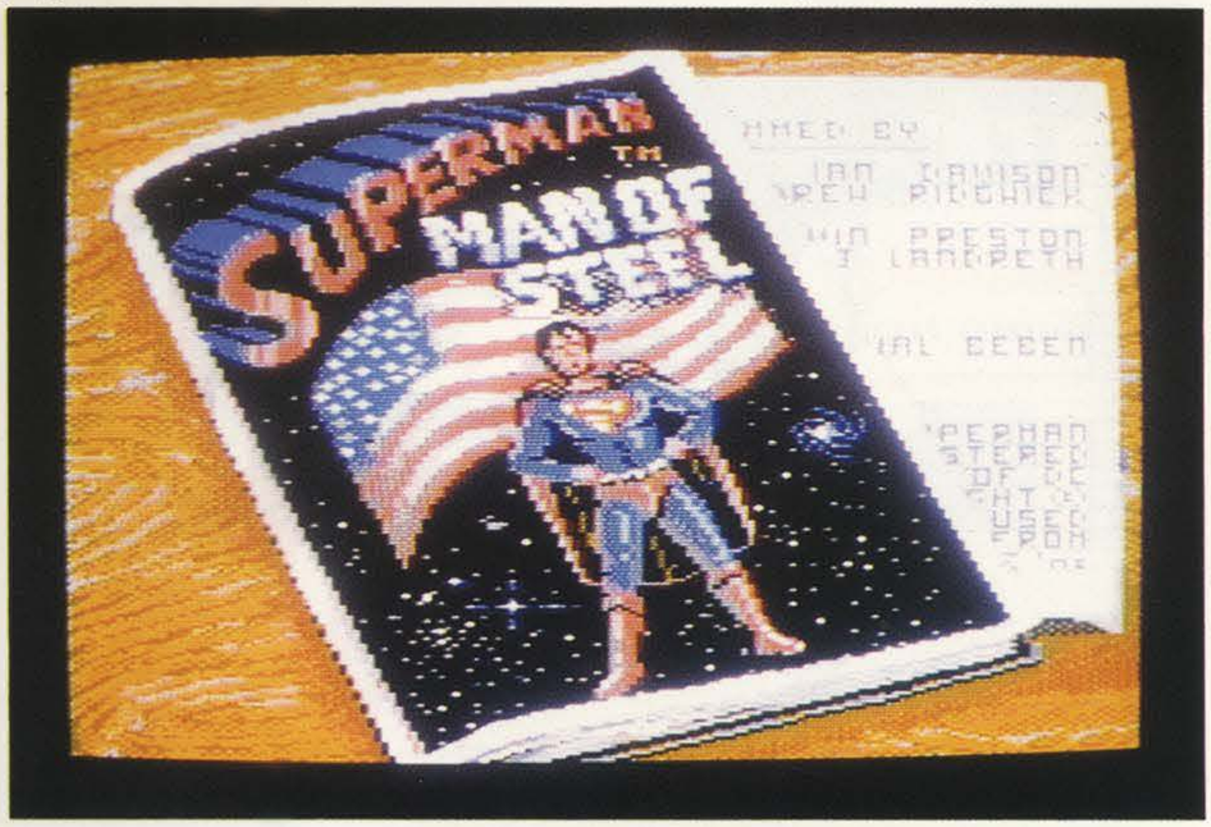


Schermo per versione Atari ST



Versione Atari ST

co che il nostro muscoloso paladino della giustizia deve liberare la fida collaboratrice Lois Lane ed il governatore della città di Atlantis, tenuti prigionieri da una pericolosa banda di terroristi. Nel terzo game, cui si può accedere solo dopo aver completato in sequenza i primi due, Superman si trova davanti alla missione più complicata. Innanzitutto bisogna scortare lo shuttle del professor Corwin durante un viaggio interplanetario fino ad una mastodontica stazione spaziale; tutto filerebbe liscio se una tempesta di meteoriti alla Kryptonite non avvolgessero lo scafo del piccolo traghetto stellare.



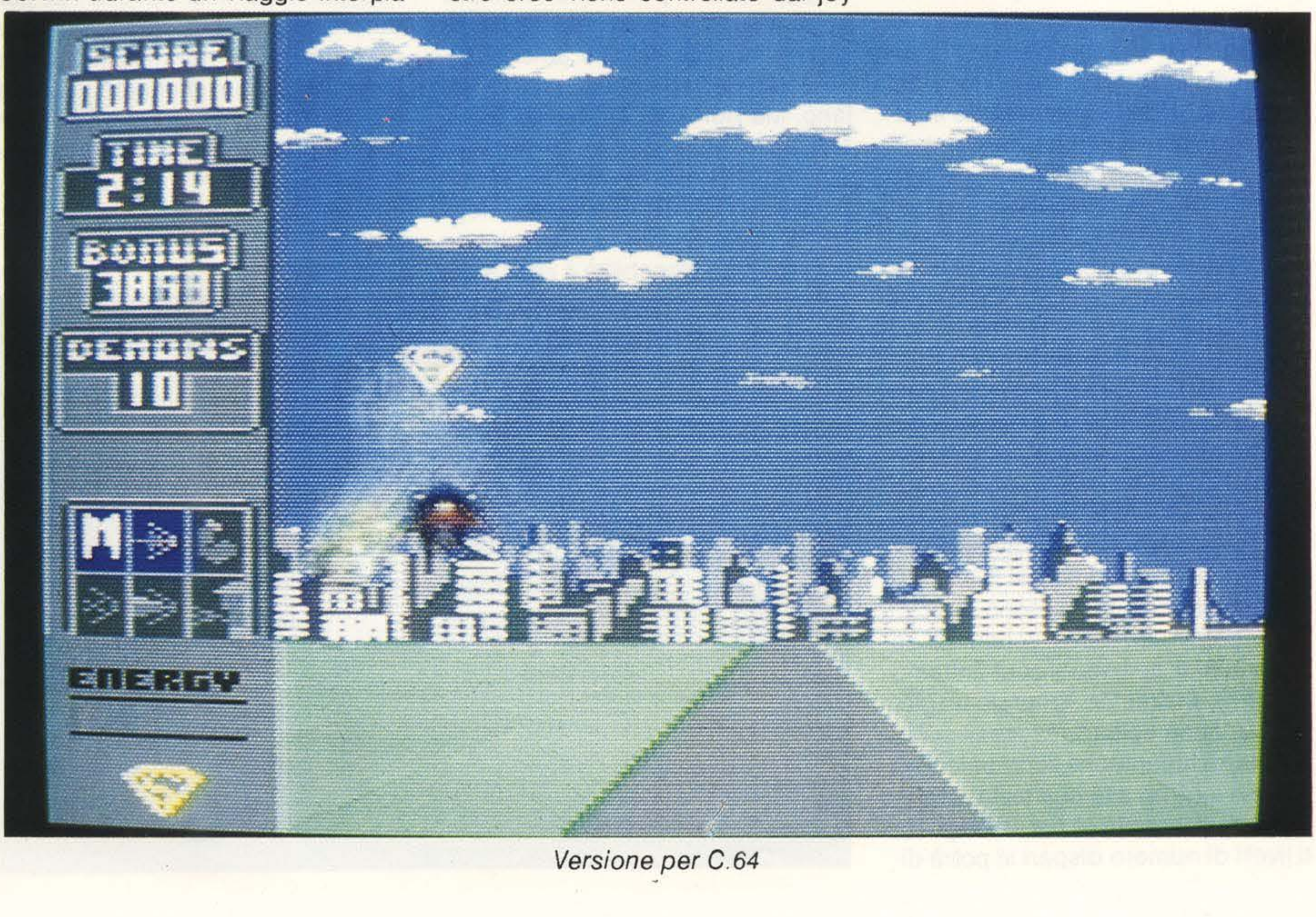
Versione per C.64

All'interno del laboratorio spaziale, ci si dovrà quindi liberare da un'orda di robot impazziti che minacciano di impossessarsi della strumentazione difensiva bellica della base e di attaccare il nostro pianeta. Il nostro eroe viene controllato dal joystick o dal mouse e attraverso sei definite icone che gli permettono di volare, vedere attraverso gli oggetti, sferrare super calci e super pugni, e impiegare la famosa vista calorifica ed il super soffio. In ognuna delle tre missioni Clark Kent (suvvia lo sapete tutti di chi si tratta, no?!) possiede tre vite e una riserva di energia. L'azione è veloce ma non frenetica e la giocabilità risulta particolarmente apprezzabile e soddisfacente per ogni tipo di videogamer. Eccezion fatta per l'aspetto grafico del programma, che nella versione per Atari ST eccelle particolarmente, Superman The Man Of Steel si presenta un ottimo gioco in entrambe le versioni provate, in grado di regalare moltissime ore di divertimento. Le sequenze di gioco sono molto entusiasmanti, gli effetti sonori all'altezza della situazione; la possibilità di potersi cimentare in ben tre differenti missioni, senza mai ricadere nell'ormai ultrasfruttato scenario shoot'em up, costituisce la carta vincente di questa originale produzione della Tynesoft.

GRAFICA: 7 (CBM64/128) - 8 (Atari ST)

SONORO: 6

GIOCABILITA': 8



Versione per C.64

EXPLODING FIST +

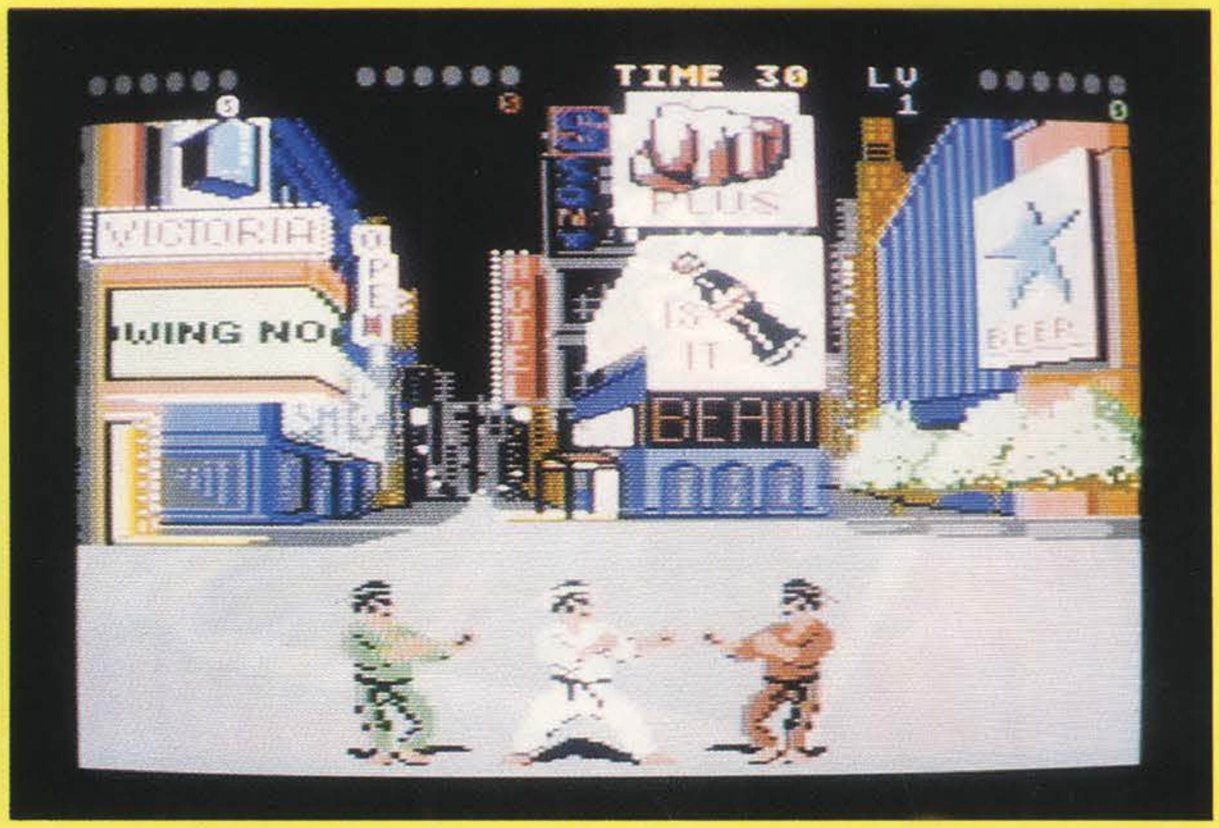
FIREBIRD

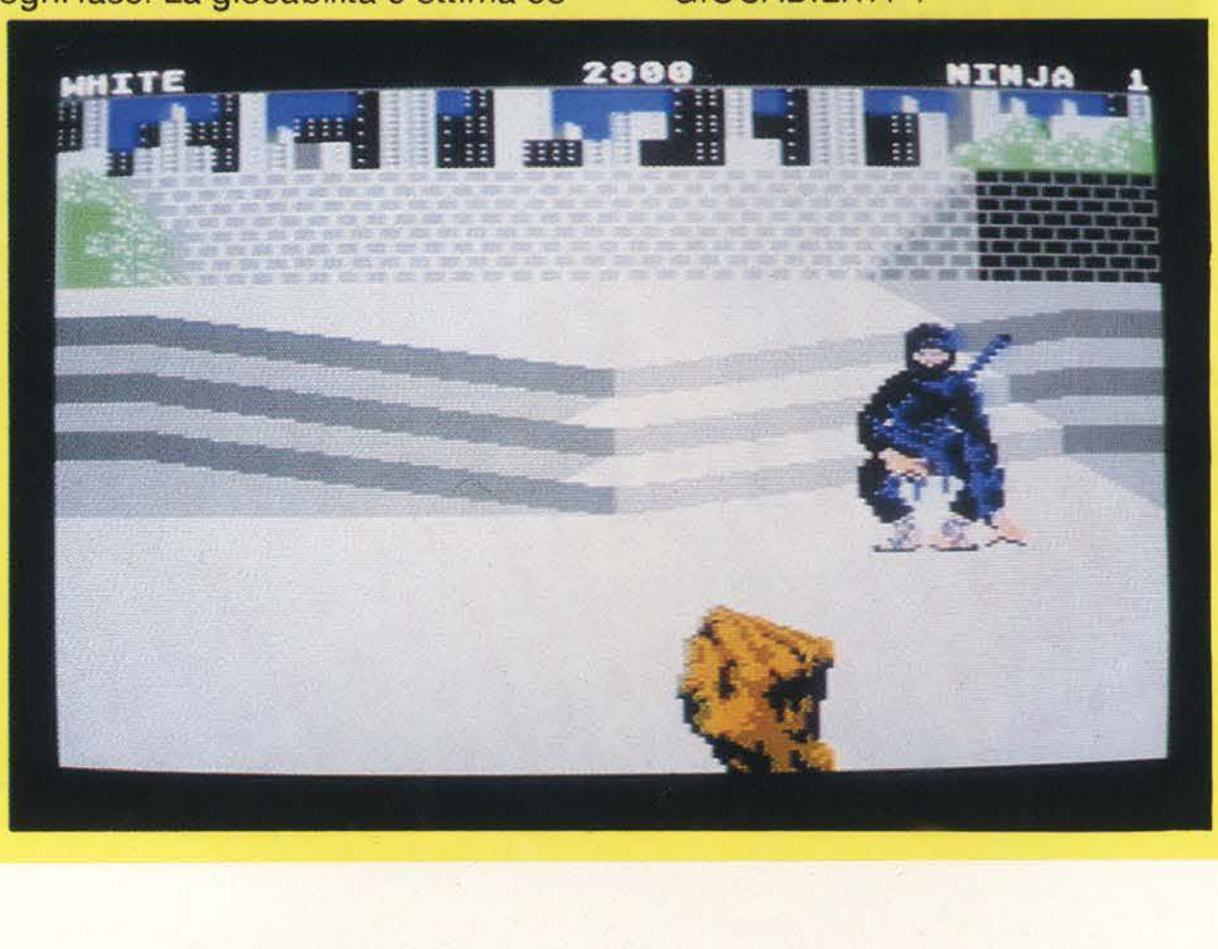
CBM 64/128
VERSIONE PROVATA: CBM 64 (DISCO)
PREZZO LIT. 25.000
IMPORTATORE: LEADER

Ci risiamo: ancora un videogame di Karate! Lo so, lo so che molti di voi ne vanno matti ma noi, qui in redazione, non ne possiamo davvero più!!! La Firebird proprio per farci (noi e voi) contenti, esce proprio in questi giorni con questo nuovo prodotto. Il titolo in ambiente home computer è più che illustre e dal passato più che glorioso: Exploding Fist.

Exploding Fist plus non si basa su una trama complicatissima (e ti pareva?!) ma ben conoscendo i gusti di molti videogamer di tutto il mondo, passa subito ad una frenetica e spericolata azione. Attraverso una lunga ed estenuante serie di livelli, frammisti a fasi bonus, il nostro atleta dovrà affrontare i karateka più agguerriti e temibili di tutto il sud est asiatico. Il game si può svolgere con un massimo di due giocatori e un terzo viene sempre manovrato dal computer. Novità interessante infatti è la presenza di ben tre combattenti sullo schermo, che si sfidano nelle medesima competizione. I colpi eseguibili sono i soliti otto che vengono attivati premendo il tasto di Fire e posizionandosi nelle varie direzioni che il joystick permette. Ad ogni colpo ben assestato ci saranno elargiti fior di punti indispensabili per passare il turno. Esistono vari colpi tra i quali citiamo il colpo alla nuca, il colpo al torso, il solito calcio volante o all'indietro e così via.. Ma non solo i colpi assestati avranno influenza sul passaggio dei livelli, anche quelli ricevuti che sono indicati sulla parte alta dello schermo, se quest'ultimi saranno troppi finiremo la partita anzitempo. Quando un giocatore viene colpito, cadrà al suolo vi rimarrà fintantochè scompaiono le stelline intorno alla sua testa. Alla fine di ogni incontro e nei susseguenti livelli di numero dispari si potrà disputare un gioco premio che alzerà ancora di più il punteggio.Ciò che rende affascinante questo gioco è indubbiamente la grafica veramente bella per un computer come il CBM 64. Anche inizialmente è possibile vedere come è stato strutturato il gioco, come scenario abbiamo delle gigantesche pubblicità luminose in continua scansione (le classiche pubblicità viste nei film americani), un pò come in piazzale Loreto a Milano. Ma non solo da questo è giustificabile un aggettivo superlativo per identificare la grafica, possiamo parlare anche del movimento degli sprite molto uniforme e preciso in ogni fase. La giocabilità è ottima come del resto anche il sonoro, che nonostante la classicità del gioco tipico del suo genere, varia moltissimo. Tirando le conclusioni, il gioco non presenta molto di innovativo, sostanziale nell'opzione a due giocatori la continua presenza di un terzo karateka gestito dal computer che non permette una staticità nel perdurare del game. Il prezzo non è proprio appetibile, ma giustifica perlomeno lo sforzo effettuato dai programmatori di Exploding Fist + di migliorare sia l'aspetto grafico che della giocabilità.

GRAFICA 7
SONORO 6
GIOCABILITA' 7





"POTENZA ASSOLUTA A GETTONE"





TIGER ROAD™
Una favola dell'antica Cina ... la culla delle arti marziali. Ti sei Lee Wang e devi mettere fine agli orrori del crudele Ryu Ken Oh sconfiggendo guerrieri volanti ninja, mostruosi draghi e lottatori Sumo acrobatici, tanto per citarne qualcuno. Avrai bisogno di tutta la tua abilità nelle arti marziali e della tua disciplina con la lancia, le catene e le falci per cercare e sconfiggere Ryu Ken Oh in una battaglia furibonda e sanguinosa contro questa peste dell'Oriente.

1943™
Ecco il 1943, finalmente. La tua opportunità di partecipare alla battaglia delle Midway. Questo seguito dell'applauditissimo '1942' ti mette ai controlli di una caccia americano. La tua missione è di distruggere la portaerei giapponese Yamoto. Un'azione inebriante!



LED STORM LAZER ENHANCED DESTRUCTION™

Scorazza per vie cel cielo, libero dalla seccatura degli automobilastri e dei pedoni con solo il dipanarsi di autostrade celesti davanti a te. Ma a tenerti compagnia non c sono solo gli angeli – avversari suicidi ti sbarrano la strada, terroristi del cielo bombardano senza posa il tuo percorso celeste. Ma la lotta non è impari – i tuoi turbo al laser ti danno un accelerazione incredibile e la potenza per volare, mentre i tuoi controlli a fusione ti permettono di destreggiarti tra più devastanti nemici. La strada si restring – lo spazio è poco – è o di trasformarsi alla velocità della luce, in una moto a razzo a propulsion nucleare. Vola in cielo questa pazza esibizione aerea fatta di abilità da competizione, di guida audace, di lotta senza paura per tutti nove panorami sconosciuti.

Immagini prese da diversi sistemi

CBM 64/128 cassetta, dischetto
Atari ST dischetto
Spectrum 48/128K cassetta, dischetto
Amiga dischetto
Amstrad CPC cassetta, dischetto

CAPCOM™

I GIGANTI DELL'INDUSTRIA DEI VIDEO GIOCHI

U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021 356 3388

EMLYN HUGHES INTERN. SOCCER

AUDIOGENIC

CBM 64/128
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM 64 (DISCO)
PREZZO LIT. 25.000
IMPORTATORE: LEADER

Calcio, calcio e ancora calcio!! Sembra impossibile, ma come preannunciato sullo scorso numero, il 1989, sembra proprio l'anno della rinascita, in ambiente home computer, di programmi adibiti al più popolare sport europeo.

Come vuole la prassi, anche questo ennesimo calcio computerizzato è presentato da un altro popolare calciatore inglese: Emlyn Hughes. Qui in Italia di questo calciatore, se la memoria non ci inganna, non se ne è mai sentito parlare, mentre di International Soccer prima versione (in ambiente CBM 64), vasti scritti e tantissime partite sono state effettuate sul primordiale calcio presentato anni fa dalla Commodore.

Questo nuovo calcio della Audiogenic, non si presenta con una veste innovativa, ma sembra proprio essere il continuo di quell'apprezzatissimo calcio appena menzionato.

Le istruzioni vogliono far etichettare, questo International Soccer come una sorta di strategia giocata (vedi scorso numero in Football Simulator della Microprose) ma di strategico il programma ha ben poco.

Ma vediamo ora, il programma nei minimi particolari.

Fortuna vuole che in questo nuovo programma della Audiogenic, sia stato inserito un caricatore software Turbo che consente di poter vedere caricato il programma in brevissimo tempo.

Anche se le istruzioni sembrano elencare un gioco molto semplice nella sua struttura, all'apparire della prima schermata, ci troviamo di fronte ad un insieme di sottomenu non molto facili da gestire. Nonostante le istruzioni siano in italiano abbiamo notato che per poter provare il game in quasi tutte le sue funzioni, abbiamo dovuto alzarci le maniche della camicia e trovarci, con calma, tutte le opzioni inserite.

La causa di ciò è da imputare esclusivamente alle istruzioni che nonostante la traduzione tradotte in italiano, sono del tutto carenti di quelle che sono le basilari informazioni atte a poter svolgere questo calcio per computer.

I menu sono visualizzabili utilizzando il joystick tramite la pressione

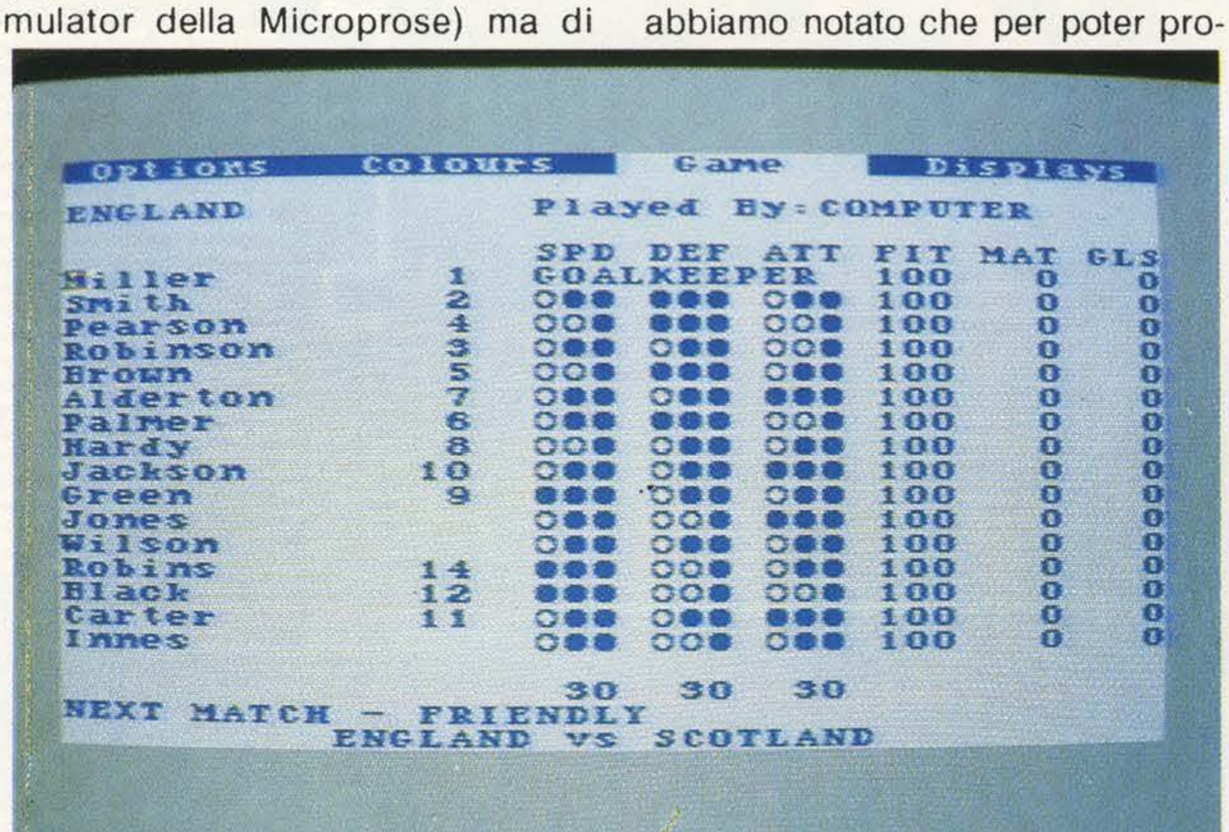


del tasto di Fire e posizionandosi sulla parte alta dello schermo. Tra le funzioni più importanti citiamo che esiste la possibilità di variare il tempo di ogni singola partita fino ai fatidici 90 minuti e non solo, possiamo anche inserire l'autogol nello schema della partita, fare le partite con andata e ritorno, perfino costituire nuove squadre con nuovi giocatori, ecc.

Si possono disputare tre diversi tipi di campionati:

League che è il girone classico all'italiana (chi ottiene il punteggio più alto vince), Cup ad eliminazione diretta e Championship che è una sorta di miscuglio fra il primo citato ed il secondo.

Come altri giochi di calcio computerizzato, International Soccer, possiede la possibilità di poter controllare più giocatori che sono visualizzati con un colore diverso e che so-



litamente sono quelli più vicini al pallone. Tra le innovazioni (sempre rispetto alla versione vecchia) si possono effettuare diverse tecniche o trucchetti che vanno dal colpo di tacco al colpo di testa al tackle scivolato e non solo, primo fra tutti i game del genere, possiede anche il calcio di rigore.

Fra le opzioni interessanti di questo programma, esiste la facoltà di poter sostituire un giocatore durante la partita, in quanto i fattori di velocità e abilità variano a seconda dell'uso e del tempo (così come accade anche in game tipo Gary Lineker's Super Star Soccer).

La grafica non è molto curata e rispetto ad altri programma usciti di recente, è nettamente inferiore alla media. La causa di tutto ciò è imputabile essenzialmente alla totale equivalenza esistente fra il vecchio calcio Commodore e questo International Soccer.

Il sonoro, a dispetto della grafica, è molto "simpatico", durante la fase di gioco è possibile udire strombazzate classiche di uno stadio famoso echeggiante inni di sprono per la propria squadra. La colonna sonora che supporta il programma, come di consueto, stanca e provvidenzialmente è possibile disabilitarla tramite il tasto Run/Stop.

Sulla giocabilità influiscono di molto la carenza di istruzioni più complete ed è notevole la perdita di tempo dovuta a causa di quest'ultime. Nonostante ciò, una volta capito il funzionamento, è un buon gioco, nettamente superiore alla precedente versione.

GRAFICA 5
SONORO 6
GIOCABILITA' 6

JOAN OF ARC

CHIP/SOFTGOLD/US.GOLD

ATARI ST-AMIGA-IBM PC E COMPATIBILI
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

Thò chi si rivede, abbiamo forse trovato il seguito del celeberrimo Defender of the Crown della Cinemaware?! No, signori, le cose non stanno proprio così.

Il gioco che stiamo presentando è prodotto dalla pressochè sconosciuta Softgold, si intitola Joan Of Arc (Giovanna D'Arco, per chi non conosce l'inglese) e anche se presenta numerose affinità al citato bestseller Cinemaware, si differenzia nettamente da questo, presentandosi con un'ottima dose di originalità.

Il gioco trova la sua massima espressione (non solo grafica) sui computer a 16 Bit per i quali, appunto, è stato realizzato.

La storia che caratterizza lo scopo del gioco e le vicende dei vari personaggi, si rifà direttamente al 15esimo secolo, trasportandoci direttamente in piena Francia, dilaniata da lotte intestine e minacciata costantemente dagli invasori anglosassoni.

La gente sta attraversando un periodo di incredibile povertà e miseria, le risorse naturali scarseggiano, il sangue scorre ovunque e molti stanno iniziando a chiedersene il perché ci vorrebbe un miracolo e...il miracolo arriva sotto le mentite spoglie di Giovanna D'arco.

La famosa eroina contribuisce a svelare e confermare la legittima ereditarietà del trono di Francia del delfinato di Carlo e a spingere quest'ultimo, vincendone la riluttanza, verso l'invasore anglosassone.

Dopo questa fugace apparizione come "Guest Star" dell'episodio (precisamente nella presentazione iniziale), Giovanna D'Arco scompare dal gioco lasciandoci soli soletti ad impersonificare il delfino Carlo, già incoronato Re di Francia.

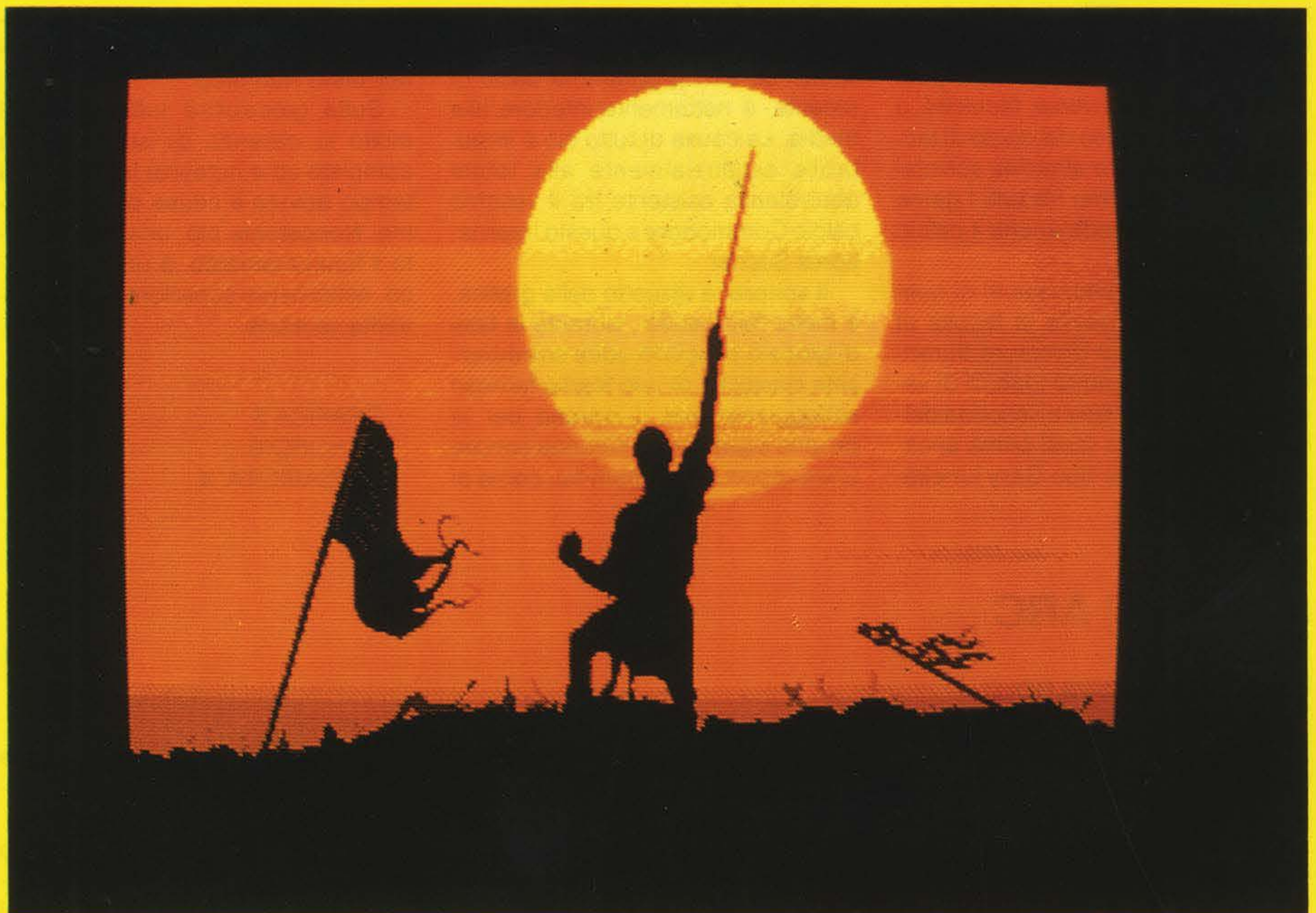
La nostra missione consiste nel liberare le nostre provincie assediate o minacciate dagli inglesi, e ricacciare questi ultimi oltre Manica.

La storia inizia il primo di maggio dell'anno di grazia 1429; una poderosa armata aspetta i nostri ordini per essere condotta alla vittoria finale.

Attraverso i poteri di cui siamo stati investiti potremo gestire le relazioni diplomatiche con il nemico e con eventuali e potenziali alleati, organizzare il lavoro delle spie, amministrare il tesoro reale e organizzare le campagne militari.

Il tutto viene realizzato con una serie di menu e con moltissimi schermi di gioco che riempiono qua-





si completamente i ben due floppy del programma.

All'inizio del gioco abbiamo la classica cartina geografica sulla quale possiamo osservare l'avanzata delle truppe combattenti, la disposizione delle retroguardie e il numero di regioni in nostro possesso; seguono poi le varie situazioni, descritte il più delle volte da background digitalizzati sui cui si muovono gli sprite gestiti dal computer e dal mouse/joystick.

Fasi di pura strategia, in cui ad esempio dovremo gestire i movimenti delle truppe in feroci battaglie, si alternano a puri momenti arcade in cui dovremo giostrare in sanguinosi tornei, respingere gli assedi alle nostre fortezze ed espugnare le roccaforti nemiche.

Joan Of Arc viene fornito con un succinto manualetto di istruzioni in inglese; ciò pregiudica notevolmente il successo del game in quanto queste poche righe sono davvero basilari per la perfetta comprensione del funzionamento del gioco.

L'aspetto grafico, anche se credo non ci sia bisogno di ripeterlo, è davvero molto bello e riesce a superare, in alcune occasioni, la tipica eccellente fattura di molti prodotti Cinemaware.

L'interattività con il programma risulta soddisfacente e aumentata rispetto al vecchio Defender Of The Crown.

Joan Of Arc è un misto di azione, strategia e avventura che riesce ad imporsi all'attenzione di ogni tipo di videogamer.

Un pizzico di attenzione e di studio è necessario per comprendere a fondo le modalità di gioco, ma questo piccolo sacrificio viene ampliamente ripagato durante ore ed ore di indiavolato divertimento.

GRAFICA: 9
SONORO: 7
GIOCABILITA': 8



PURPLE SATURN DAY

ERE INFORMATIQUE-INFOGRAMES

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA:ATARI ST/AMIGA
COSTO: LIT.N.P.
IMPORTATORE: C.T.O. (AMIGA)

Purple Saturn Day è il nuovo videogame nato dalla inesauribile vena di Remi Herbulot, autore del celeberrimo Captain Blood. Si tratta di una formidabile compilation di quattro frenetici arcade che rispondono al nome di altrettante discipline sportive praticate in occasione del "giorno violetto di Saturno", ricorrenza festeggiata dal moltissime razze umanoidi ed extraterrestri di tutta la nostra galassia.

Nel Purple Saturn Day si disputa una specie di "palio" intergalattico in cui i migliori atleti di moltissime razze si sfidano in alcune discipline sportive.

La presentazione del gioco, con tanto di musica digitalizzata (forse tra le migliori mai sentite) e di grafica mozzafiato, ci porta direttamente ad un particolare menu ad icone, utile per scegliere il tipo di sport preferito.

Inoltre, sempre da questo menu completamente grafico, possiamo richiamare la classifica aggiornata dei punteggi raggiunti da ogni partecipante ai giochi e, al termine di questi, la fantastica scena della premiazione (fate di tutto per scoprirla, ne vale davvero la pena!). La prima disciplina si chiama "Ring Pursuit", ovverosia inseguimento sull'anello.

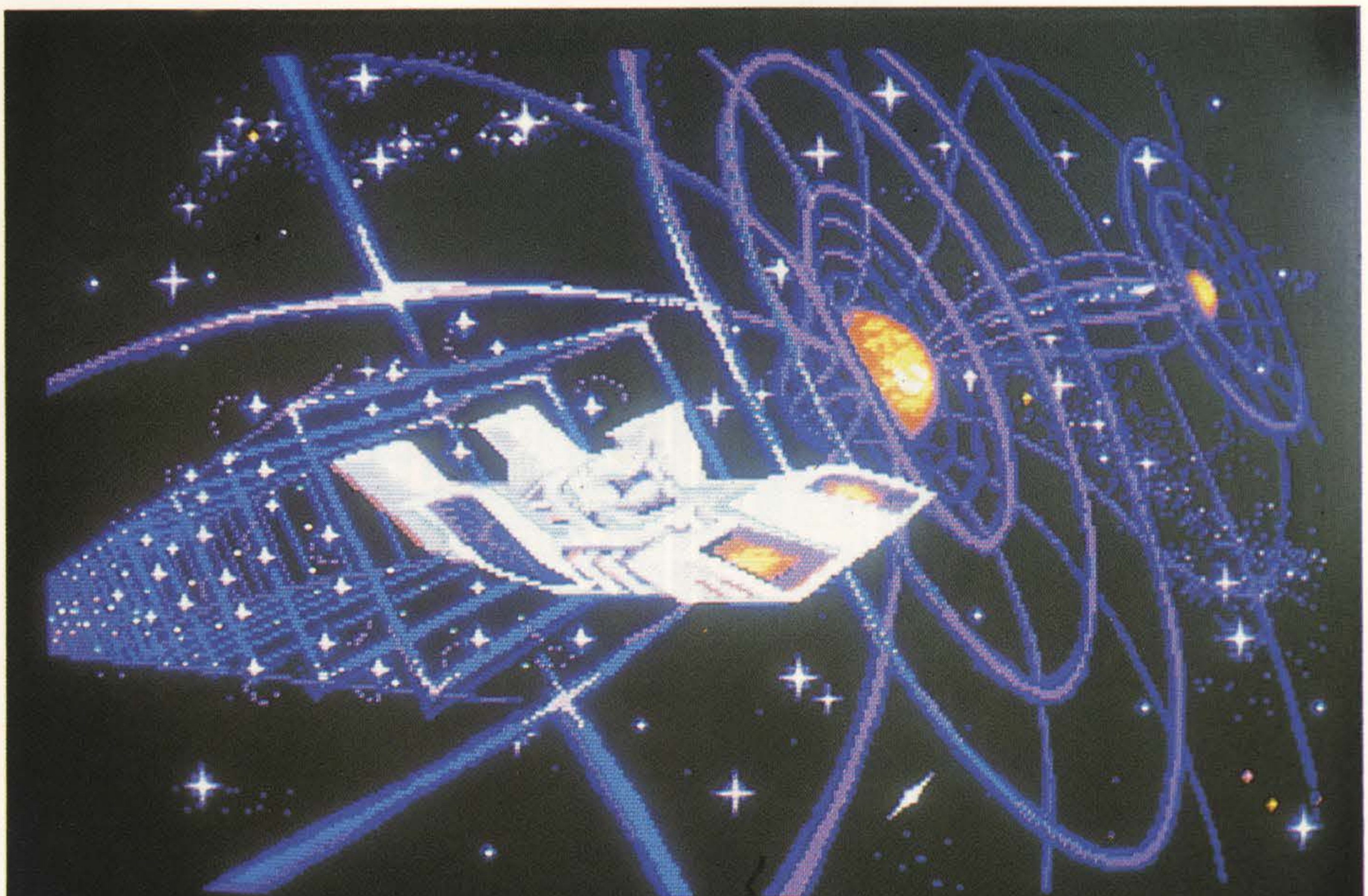
L'anello in questione è quello degli asteroidi di Saturno, fra i quali sono state disseminate delle boe meccaniche a guisa di paletti per uno slalom interplanetario. A bordo di una velocissima navetta da corsa dovremo infatti percorrere l'intera circonferenza dell'anello, passando alla sinistra e alla destra delle varie boe, relativamente al loro colore.

Un solo avversario, computerizzato, ci affianca in questa competizione (come, del resto, accade anche nelle altre tre discipline). Gli indicatori di gioco ci mostrano la nostra posizione, quella dell'avversario e quella delle boe, mentre la visione completamente tridimensionale del "circuito" appare al centro dello schermo.

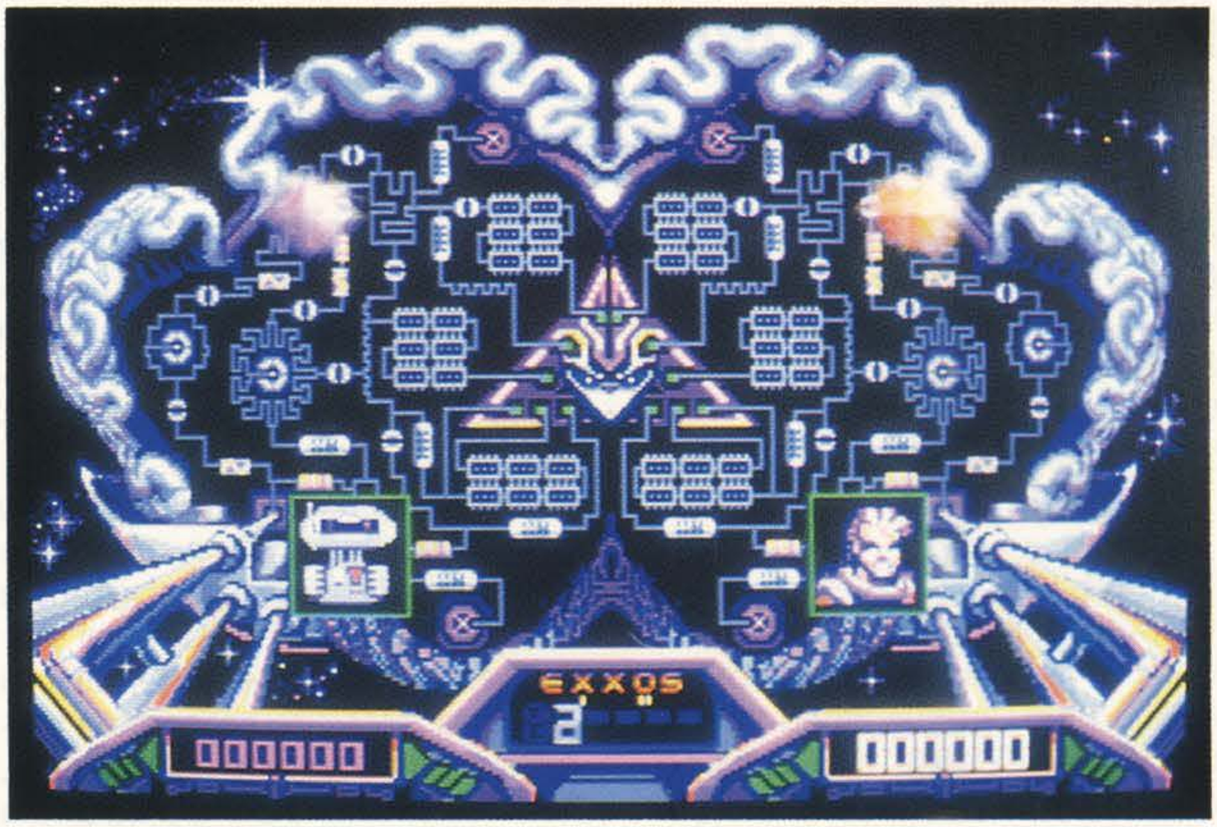
Le animazioni sono velocissime, omogenee, scattanti e terribilmente difficili da seguire. Da questo primo gioco possiamo già renderci conto dell'altissima qualità di questo lavoro della Ere Informatique.

Nel secondo sport, denominato Tronic Slider, dobbiamo competere in una sorta di football del futuro, su una campo di gioco sospeso negli spazi profondi.

Una gemma luminescente, che guizza da una capo all'altro del campo, va colpita e frammentata in vari segmenti energetici. Raccogliere il maggior numero di questi segmenti,



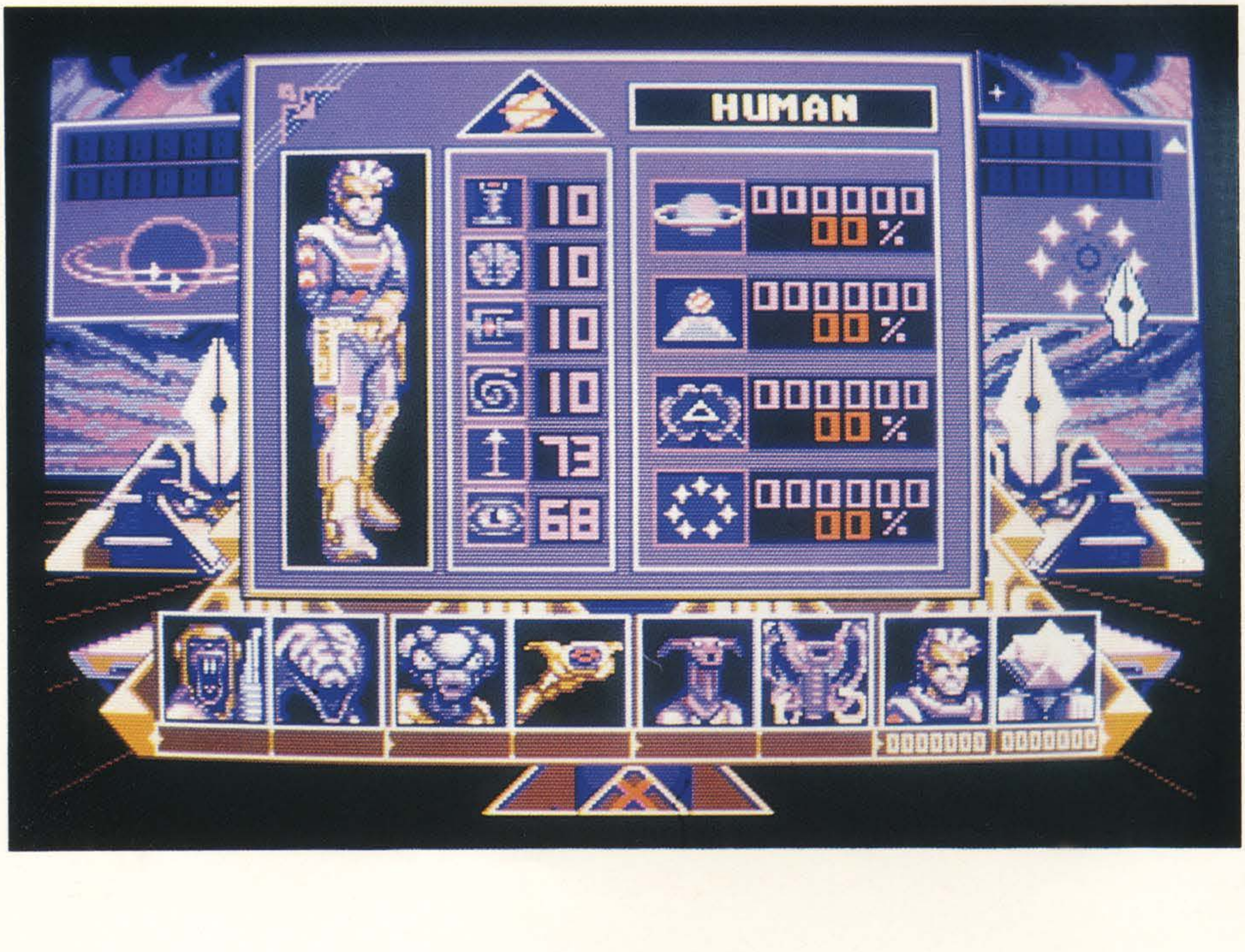
rubandoli al nostro avversario, decreta la nostra vittoria nel gioco. Anche qui l'azione è davvero mozzafiato e le animazioni fin troppo veloci e perfette! Nel Brain Bowler, terzo videogame di Purple Saturn Day, ritroviamo vagamente lo schema adottato in Maze-a-Tron, cartridge Intellivision ispirato al famoso Tron Walt Disney. Non c'è tempo da perdere, una sferetta di energia vitale deve procedere a velocità folle lungo un complesso tracciato elettrico, dal quale dovremo rimuovere ogni tipo di ostacolo per indirizzare questa insolita "pallina" verso la nostra meta. Visto dall'alto, il terreno di gioco si presenta come un intrigo di cavi, circuiti e mosaici di misteriose icone che dovremo imparare a conoscere e distinguere, attraverso il succinto (per fortuna) manuale di istruzioni. Nell'ultima disciplina dobbiamo raccogliere anche qui fusti energetici per poi proiettare il nostro veicolo interplanetario nientepopodimeno che nel futuro! Il vincitore della gara sarà colui che avrà raggiunto la maggior distanza temporale.



Purple Saturn Day, che si presenta assolutamente identico in entrambe le versioni provate (Amiga e Atari ST), è un ottimo videogame che nasce da un grande programmatore e da una software house che finalmente ha deciso di fare le cose un pò più comprensibili per tutta la vastissima schiera di videogamer di tutto il mondo. Se le recenti produzioni create sotto l'egida Infogrames hanno lasciato un pò l'amaro in bocca a tutti gli appassionati di videogiochi, Purple Saturn Day saprà senza dubbio ripagare l'attesa e la fiducia ancora una volta accordata alla software house francese. Colori, suoni, immagini, azione, giocabilità: tutti veramente di altissimo livello e degni di una particolarissima lode.

Complimenti Ere Informatique!

GRAFICA: 9
SONORO: 8
GIOCABILITA': 9



ROBOCOP

OCEAN

CBM 64/128-AMSTRAD
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM 64 (DISCO)
PREZZO LIT. 15.000
IMPORTATORE: LEADER



Se ne è parlato tantissimo, anteprime e pubblicità preannunciavano la venuta anche per il territorio italiano di Robocop.

Robocop così come altri game di ultima generazione, nasce in seguito all'uscita di un film molto famoso con l'identico titolo.

E' moda proprio nell'ambito dei videogame creare questo tipo di programmi basati sia nella trama che nello svolgimento, all'omonimo film. Prova ne è anche l'uscita dei vari Rambo, di Goonies e di tantissimi altri programmi.

La fantascienza più volte ci ha proposto protagonisti come Robocop, metà macchina, metà uomo. Frutto di nuove conoscenze in fatto di chirurgia e di medicina, questo nuovo eroe dovrà affrontare un innumerevole esercito di delinquenti.

L'idea di trasformare un uomo in androide è sorta quando, un poliziotto di nome Murphy fu ucciso a colpi di pistola nella città di Detroit.

Quello che era rimasto del povero poliziotto, bastò a creare l'androide protagonista della nostra avventura.

Il corpo è formato da una speciale lega di titanio rinforzato e la mente, unica parte umana dell'androide, fu riprogrammata per divenire un perfetto automa.

Ma, nonostante gli sforzi, gli scienziati non sono stati in grado di eliminare tutti i ricordi della sua terribile esperienza. Pronto ad essere una perfetta macchina da morte, Robocop decide di vendicare e affrontare la banda responsabile dell'uccisione della sua precedente vita umana.

La missione specifica di Robocop e differenziata da nove fasi (o livelli di gioco). Nella prima fase dovrete affrontare (nei panni di Robocop) tutta la delinquenza presente nelle strade di Detroit.



Nella seconda, una donna è stata presa in ostaggio da un malvivente, dovrete cercare di colpire il malvivente senza uccidere la vittima. Nella terza, vi attendono altri criminali da uccidere, questa volta però, sono molto più aggressivi. Nel quarto livello (dubitiamo sulla possibilità di arrivarci!!), dovrete far combaciare le parti di un identikit con l'aiuto di una fotografia che vi è stata fornita. Riuscendoci scoprirete il nome dell'omicida di Murphy. Nel sesto, dovrete arrestare il cervellone della banda dell'OCP (azienda che vi ha creato!!) Ma Robocop è stato programmato per non uccidere un ufficiale con il grado più alto, disarmati dovrete affrontare un temibilissimo robot con l'aiuto dei vostri pugni al titanio. Nel settimo livello, userete l'ascensore per sfuggire allo OCP. Nell'ottavo livello dovrete sempre fuggire dalle sgrinfie del potente nemico. Nell'ultimo livello siete riusciti a portare il vostro principale nemico davanti al consiglio direttivo con la prova dei reati commessi da Dick Jones. Ma tutto questo non basta, il presidente a capo del consiglio, vi licenzia in tronco, una possibilità di scampo è quello di prendere in ostaggio il presidente......

Il videogame si discosta di poco dalla massa di programmi di questo genere. Viene spontaneo accomunare questo Robocop ai vari platform game presenti nella biblioteca degli spara-spara.

Durante lo svolgimento del gioco non è proprio semplicissimo districarsi fra gli innumerevoli nemici pronti ad tendervi un'imboscata da questa o quella finestra oppure ancora, a pararsi davanti a voi e a spararvi in piena fronte.

Il complesso di livelli rende ancora più affascinante l'evoluzione del gioco. Variando in tutte le sue fasi, Robocop si rende ancora più emozionante.

La grafica rientra in molti versi nell'ultima generazione di programmi per home computer, ben curata e piena di ogni più piccolo particolare.

La giocabilità è buona ma la difficoltà maggiore la si incontra proprio con lo svolgersi del gioco.

Come detto nella trama, supponiamo che sarà già un record passare alla quarta o alla quinta fase. Sempre concernente la giocabilità, due diversi tipi di indicatore determinano la fine del gioco e sono da una parte l'energia che vi protegge dai colpi dei nemici e dall'altra, un'apposito timer che scandisce il tempo con il quale dovrete obbligatoriamente finire il livello. Durante il percorso e con l'uccisione dei nemici, appariranno di volta in volta determinati oggetti che saranno utilissimi per il conseguimento del livello.

Il sonoro è ottimo, anche se lasciato andare senza giocarci, è piacevole da ascoltare e durante il gioco pieno di effetti sonori.

Le istruzioni esistono anche in versione italiana, e sono utilissime per conoscere a menadito i movimenti da effettuare con il joystick.

Tirando le somme di tutte le componenti che farciscono Robocop, il game è proprio da acquistare e non solo per le peculiarità su citate ma anche perchè il costo è veramente irrisorio (15.000 lire!).

GRAFICA 7
SONORO 6
GIOCABILITA' 7

ROY OF THE ROVERS

GREMLIN

CBM 64/128-SPECTRUM-AMSTRAD
VERSIONE PROVATA: CBM64 (DISCO)
PREZZO LIT. 15.000
IMPORTATORE: LEADER

E' la prima volta che, sugli schermi degli home computer, si parla di calcio e di "avventura" allo stesso tempo. A fare questo ci ha pensato la Gremlin, che per la prima volta propone due game diversi in uno, da una parte l'"avventura" di uno dei componenti della squadra e dall'altra la riuscita della avventura con conseguente gioco della partita.



La storia è basata su una sporca vicenda edilizia, e la trama è sempre la solita, buoni contro cattivi. Lo stadio del Melchester Rovers abbisognava di immediata ristrutturazione e la società appaltatrice di detto stadio non aveva i fondi sufficienti per poter soddisfare le richieste. Alcuni speculatori edilizi, sapendo la faccenda nei minimi particolari, tentati dalla stupenda occasione di usufruire del terreno dello stadio, cercano di ostacolare ogni tentativo di ristrutturare lo stadio.

Il capitano del Melchester, Roy Race, proprio per far sopravvivere lo stadio, organizza una partita a 5 contro un'altra famosa squadra, devolvendo tutto l'incasso all'opera di ristrutturazione dello stadio. Ma a poche ore dall'inizio della partita, viene rapita l'intera squadra del Melchester Rovers. Unico superstite di questo rapimento è Roy Race che noi impersonificheremo nel game.

Il compito dell'eroe dei Rovers è arduo, dovrà ritrovare tutti i suoi compagni per condurre la partita tanto sognata.

Molti sono gli ostacoli posti dal nemico. Lungo il percorso saremo ostacolati da brutti ceffi e il recupero degli oggetti atti al fine preposto, non saranno proprio semplicissimi da trovare.

Roy of the Rovers, anche se presentatoci come un'avventura, non è da considerare nel vero termine della parola come tale (ed è proprio per questo che due virgolette cintano la parola!!). La parte cosiddetta di avventura altri non è che la ricerca, joystick alla mano, di alcuni oggetti e



dei tanti fantomatici giocatori rapiti. Lungo tutto questa parte, a noi rimane il compito di utilizzare gli oggetti reperiti, di sorridere quando occorre, ecc.., tutto utilizzando frasi e opzioni già pronte all'uso che potremo trovare sui menu che appariranno premendo il tasto di fuoco. Per dare un'idea a più smaliziati diremo che questo game è molto somigliante al famosissimo Labyrinth o ad altri di questo genere. La seconda fase del gioco, la partita, può anche essere disputata senza dover risolvere il caso appena detto, proprio inizialmente viene proposto dal programma se risolvere tutto il caso o giocare direttamente il match.

Anche se la Gremlin, presenta Roy of the Rovers, come un gioco dal doppio volto, abbiamo notato che l'effettuare la solo partita di calcio non rende giustizia a vari game di calcio usciti recentemente. La parte di gioco ove si svolge la partita, sembra riportare tutte le considerazioni fin qui fatte sui vari Superstar Soccer e Match Day II ad antiche e preistoriche visioni di giocatori lentissimi da guidare e conseguentemente poco affascinanti. Il punto di forza di questo programma e senza dubbio la prima parte, cioè la risoluzione del caso dei giocatori rapiti. La grafica non è esaltante, ma nonostante la mancanza di tantissimi particolari è semplice e nel suo piccolo ben curata.

La giocabilità si dovrebbe distinguere nelle due fasi del gioco, ma dato ciò che precedentemente abbiamo detto, raggiunge di pochissimo la sufficienza. Il sonoro è meglio non ascoltarlo, tra gli ultimi prodotti possiamo distinguere programmi aventi un livello molto più evoluto.

Sostanzialmente più che il maniaco di calcio, Roy of the Rovers, dovrebbe essere acquistato da amanti del genere adventure-game.

GRAFICA 6
SONORO 5
GIOCABILITA' 6

FLYING SHARK

GAMES

FIREBIRD

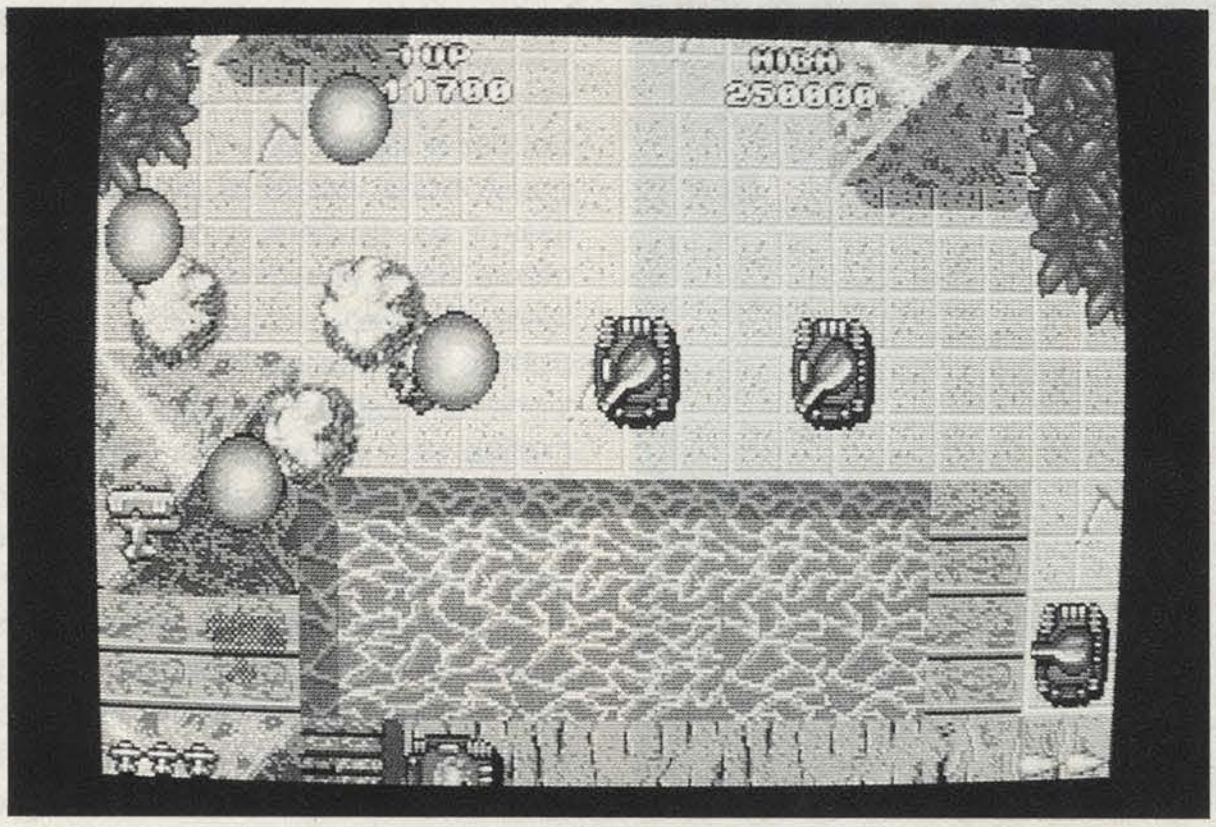
AMIGA - ATARI ST
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

Fresco, fresco dall'Inghilterra, e di imminente distribuzione anche nel nostro paese, arriva il famosissimo Flying Shark, convertito per i 16 Bit "più amati dagli italiani"!!

Si tratta del solito, irrinunciabile e divertentissimo shoot'em up, che vanta la versione arcade prodotta, qualche anno fa, dalla Taito giapponese.

Lo scenario è fra i più classici di questo genere di videogame: un aeroplanino, un biplano per l'esattezza, tutto solo si trova a sorvolare le linee nemiche infestate da ogni tipo di insidia ed ostacolo. Il Barone Rosso della situazione deve perciò affrontare altri velivoli che volano in temibili formazioni serrate, carri armati che esplodono micidiali proiettili, fortificazioni nemiche, contraeree,





imbarcazioni munite di cannoniere e, come al solito, chi più ne ha più ne metta!

Oltre alle modeste cannoniere di bordo, che durante il gioco possono comunque venire particolarmente potenziate, il piccolo biplano può trasportare fino a sei bombe incendiarie, particolarmente utili per uscire incolume da situazioni difficili.

Questi particolari ordigni possono essere raccolti passando sopra alle letterine "B" che di tanto in tanto appaiono sul terreno di gioco.

Abbattendo le formazioni di aerei rossi e gialli invece, si fanno comparire le lettere "S" particolarmente utili per incrementare il volume di fuoco esploso dai cannoni del nostro velivolo.

Vi sono cinque lunghissimi livelli di gioco che corrispondono ad altrettante "zone di guerra" sempre più difficili da sorvolare e superare. Al termine di ognuna di queste esplode la furia dei nemici con un'orgia di mezzi d'attacco di ogni tipo che popolano, come per magia, l'intero schermo, dandoci moltissimo filo da torcere.

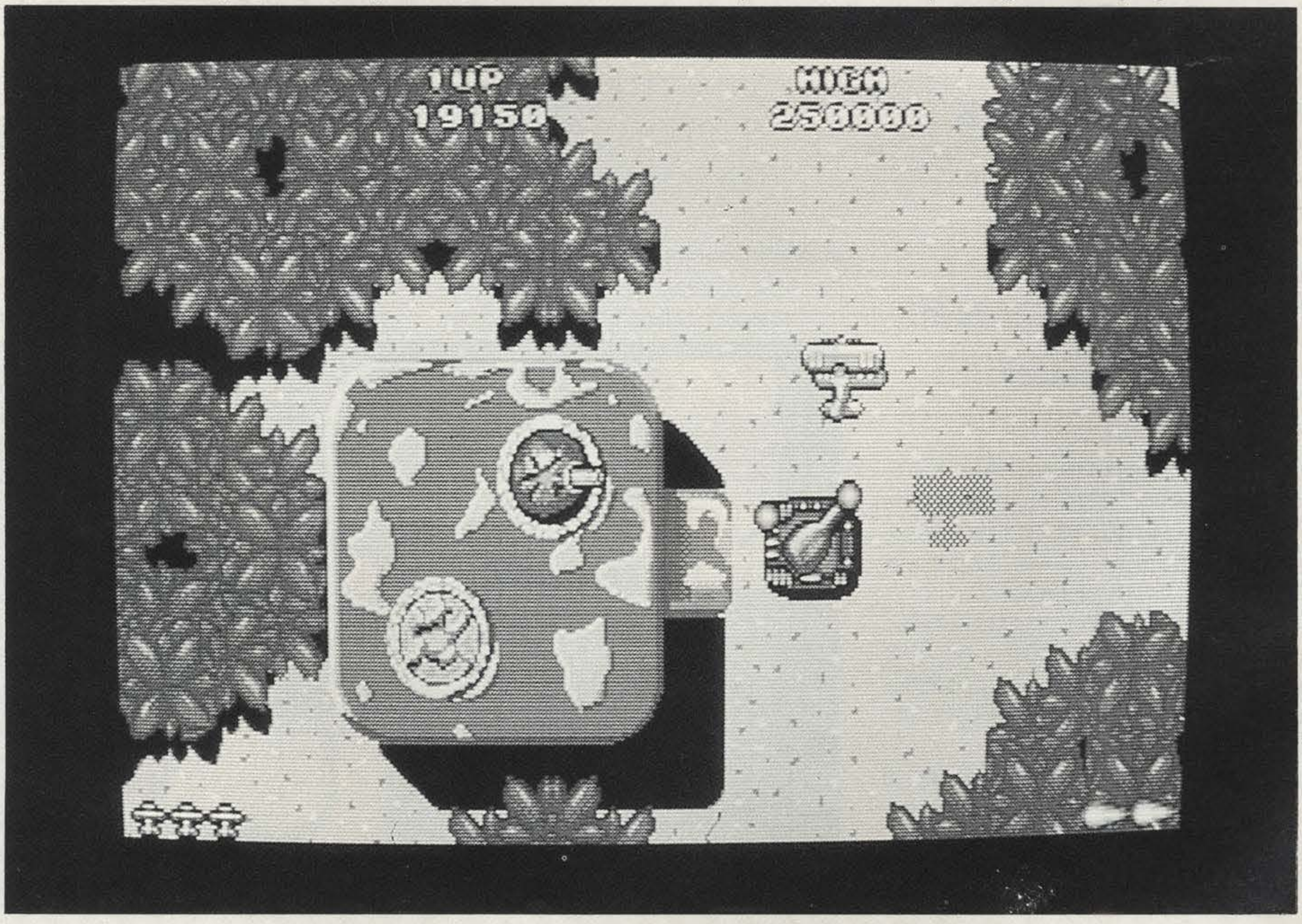
Lo scrolling verticale, di ottima e impeccabile fattura, si avvicina molto alla realtà arcade, grazie anche alla particolare omogeneità delle animazioni di tutti gli sprite che lo popolano.

L'azione è velocissima e richiede, come in ogni shoot'em up che si rispetti, un complesso ed attento lavoro di memorizzazione della posizione degli ostacoli, dei mezzi nemici e delle sequenze di attacco e di movimento più utili da seguire.

L'aspetto grafico quindi, l'avrete capito, è dei migliori, soprattutto grazie alle indiscusse capacità del 16 Bit Atari.

La colonna sonora è talmente ripetitiva ed inutile da entrarvi dannatamente in testa fin dalle prime partite: non preoccupatevi, anche questo significa la magica parola shoot'em up!

Contrariamente a molti altri game di questo genere, Flying Shark Fire-



bird non stanca mai e fa venir sempre voglia di fare almeno un'altra partita, nella migliore tradizione dei videogiochi di questo tipo.

Ad un costo decisamente conveniente dunque ci viene offerta un'ottima conversione che potrà senza dubbio regalarci ore ed ore di spensierato e sbarazzino divertimento in compagnia dei nostri computer e di un joystick di...ferro!!!

GRAFICA 8
SONORO 7
GIOCABILITA' 8

SPORTS WORLD 88

US. GOLD

CBM 64/128
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA CBM 64 (DISCO)
PREZZO LIT. 25.000
IMPORTATORE: LEADER

Il riciclaggio continua e la Us Gold con questo Sports World 88, presenta in un unica compilation ben otto game di origine sportiva. I giochi sono molto famosi e raggruppano buona parte degli sport più in voga e sono: Tag Team Wrestling, 4th & Inches, Snooker & Pool, Go for the gold, Hardball, Water polo, 10Th Frame e Leaderboard.

Tag Team Wrestling è stato uno dei primi giochi usciti in emulazione del grande sport visto su tutti gli schermi televisivi da una decina d'anni a questa parte. Scopo principale del game è vincere diversi incontri a seconda della categoria al quale partecipiamo. Si possono sfruttare diversi movimenti del joystick che coincideranno a diverse mosse tutte ben esposte all'interno delle istruzioni. Due sono i giocatori umani ammessi che controllano rispettivamente due omini. La grafica di questo non è spettacolarissima, ma la giocabilità di Tag Team Wrestling vi entusiasmerà in ogni sua parte.

4th & Inches è una splendida proposta di Football Americano. I giochi proposti per questo tipo di game assumevano troppo la funzione di simulazione. In questo 4th & Frame è stato miscelato a dovere la funzione di simulazione a quella giocata in tutte le sue funzioni. Inizialmente si dovrà decidere quali giocatori fare entrare in campo, quali strategia attuare e susseguentemente, giocare la partita. Il game è abbastanza semplice da gestire è lo schermo e suddiviso in varie parti con zoommate improvvise che individuano l'azione ove si svolge il gioco. Come struttura è molto simile ad un altro gioco sempre della Accolade che fra l'altro è anch'esso proposto in questa compilation ed è Hardball.

Snooker & Pool sono due diversi tipi di gioco da bar (nel vero senso della parola!!) ambedue svolti sul magico mondo del tappeto verde di un biliardo. I due giochi sono un pò atipici rispetto alla nostra tradizione di biliardo all'italiana. Comunque Snooker è la nostra carambola, mentre pool e il biliardo all'inglese!

Lo scenario non varia, ma cambia solo la situazione di gioco. Le opzioni sono varie ed è possibile giocando contro il computer esprimersi su vario livelli di gioco, possono giocare più giocatori umani, escludere il sonoro, ecc.

Sia Snooker che Pool possegono una grafica pessima in compenso risulta buona la giocabilità.

Go for the gold, come il titolo già preannuncia, e una serie di competizioni olimpiche. Contrastando l'epopea Epix, con questo Go for the gold, la US Gold propone un'alternativa ai vari Summer Games I e II. Sei sono le gare da disputare e sono: salto dal trampolino, i 100 metri, corsa ad ostacoli, salto in lungo e sollevamento pesi.

Tutti hanno diverse possibilità di movimento e nei più importanti e



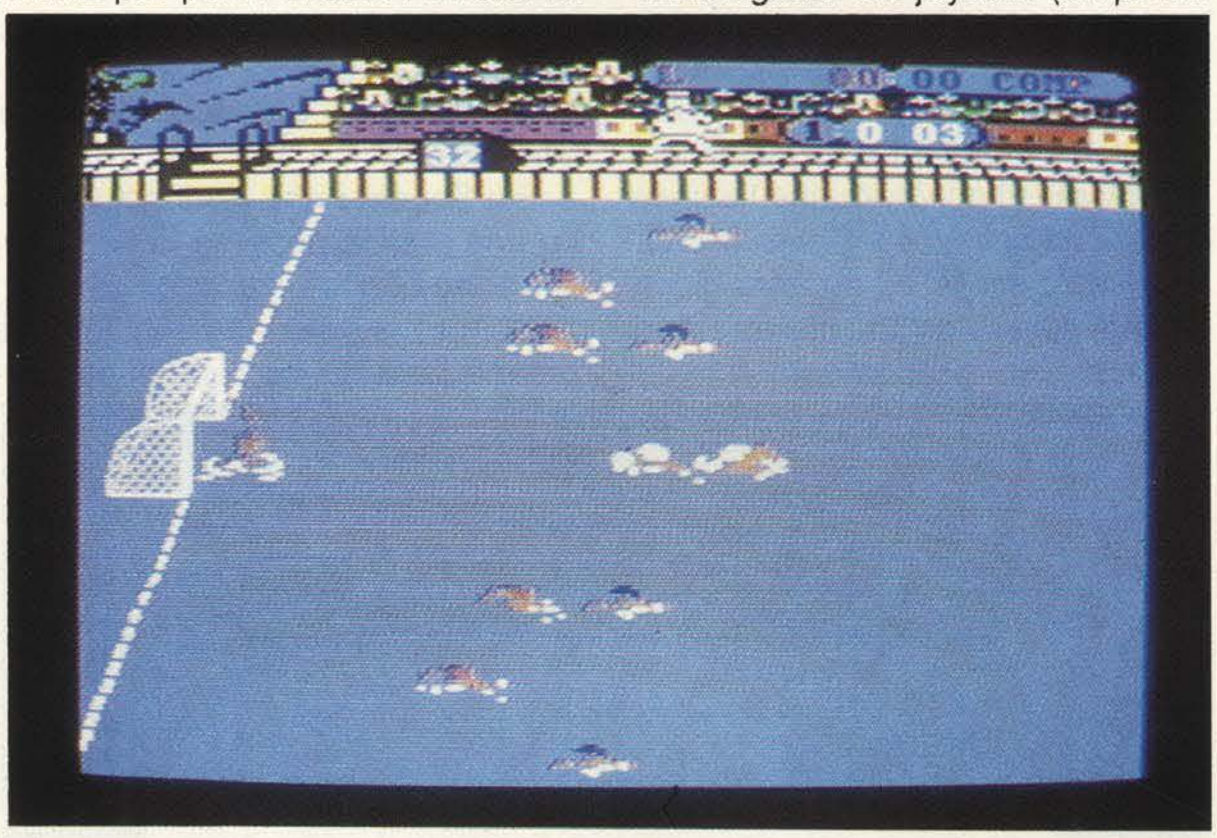
Snooker & Pool

rà in Waterpolo un buon divertimento. Tra le opzioni più importanti esiste la possibilità di poter visionare anche una demo che dimostrerà come deve avvenire il match. Possono competere uno o due giocatori umani, e addirittura esibirsi in un campionato formato da 4 squadre. Discreta sia la grafica che la giocabilità e il sonoro.

10th frame è l'unico gioco finora fatto per rappresentare anche in ambiente home computer il beneamato Bowling. Nonostante sia l'unico game di questo genere, 10th Frame possiede una grafica veramente eccezionale Otto sono i giocatori che possono partecipare alla gare. Tutto viene riproposto come nella realtà dallo strike ai vari effetti. Il procedimento per poter attuare i diversi tiri



e le diverse angolazioni sono interamente gestiti dal joystick (un pò co-



Waterpolo



Hardball

possibile decidere in precedenza quali tipo di sequenza eseguire (ad esempio nel salto dal trampolino esiste la possibilità di annunciare precedentemente in quale tuffo esibirsi).

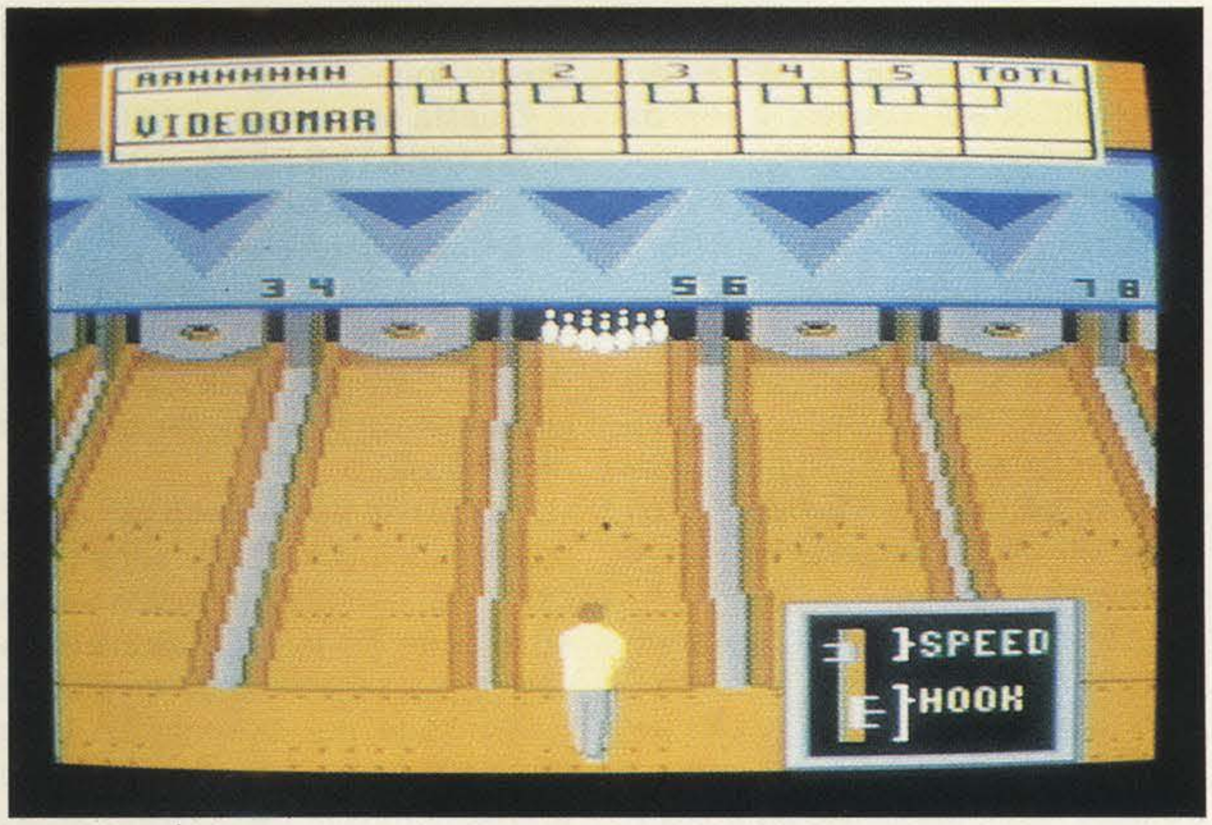
La grafica non è a livello dei vari Summer Games Epix, ottima in compenso la giocabilità, il sonoro non è eccelso, ma appena passabile.

Hardball è la chicca di questa compilation, chi ha avuto il modo di poterlo vedere, non ha potuto far altro che apprezzare la grafica molto curata espressa in questo game. Hardball per chi ancora non lo avesse capito è un gioco di baseball. In questo, esistono molte possibilità di gioco, ma la caratteristica principale di Hardball è di essere stato il primo game ad essere simulazione e azione insieme. Infatti oltre a predeterminare quale giocatore far partecipare alle gare esiste anche la facoltà di poter effettuare tiri tutti particolari e di gestire ogni singolo componente e perfino di poter effettuare un cambio quando il match lo consente.

Senza altro, anche a chi non piace il baseball, questo Hardball lo farà ricredere e appassionare a questo incredibile game.

Waterpolo è stato il prima arcade ha basarsi su quella che noi chiamiamo pallanuoto. Fate conto di vedere un calcio giocato esclusivamente con le mani e dentro una piscina dove non si tocca il fondo.

Il gioco è supersimpatico in ogni sua fase, e chi è molto appassionato di questo tipo di game riscontre-



10th Frame

me avviene anche nel famoso leaderboard!).

Anche questo come Hardball e una delle chicche più ambite in questa compilation.

Conclude Sports World 88, l'imarcescibile Leaderboard Golf della Access Software. di parole ne sono state spese tantissime per questo stupenda esercitazione di golf. Possono giocare un massimo di 4 giocatori, corse con 72 buche, diversi livelli di difficoltà e chi più ne ha più ne metta!!

Grafica molto curata, eccellente sia la giocabilità che il sonoro, con effetti reali del tiro e dei rimbalzi della pallina.

In conclusione è un eccellente compilation che può piacere oltre che per i game inserite anche per il prezzo molto concorrenziale.

I dati relativi ai giudizi sono globali e stabiliti in base alla media dei game.

GRAFICA 6
SONORO 6
GIOCABILITA' 7

STAR TREK THE REBEL UNIVERSE

GAMES

FIREBIRD

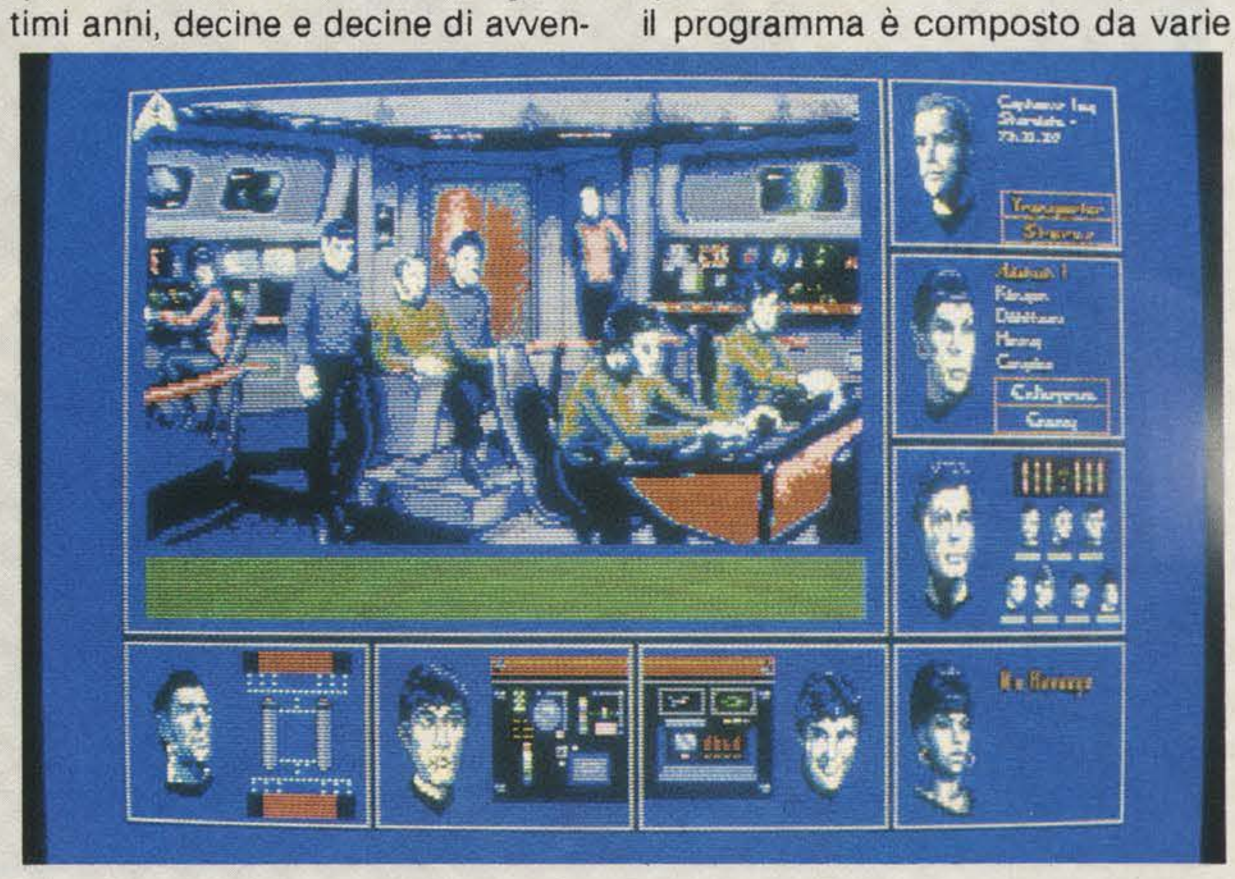
ATARI ST-MS/DOS E COMPATIBILI
VERSIONE PROVATA: MS/DOS
PREZZO: LIT. N.P.

Siete il comandante James T. Kirk, vi trovate a bordo dell'astronave Enterprise. Il comando della flotta spaziale vi ha inviati con il vostro equipaggio in una remota area dell'universo per fare rispettare le leggi della Federazione e combattere i nemici di sempre: i Klingon ed i Romulani. L'equipaggio è composto da:

- Spock : esperto dei sistemi solari e delle astronavi nemiche, conosce tutti i battelli da combattimento Klingon e Romulani, saprà darvi degli ottimi consigli sulle tecniche di combattimento
- Sulu : controlla l'impulso da inviare ai propulsori spaziali dell'astronave
- Scotty : tecnico addetto ai motori ed ai generatori, è il miglior ingegnere della galassia
- Chekov : addetto agli armamenti, è l'unico a conoscere alla perfezione le potenti armi di cui è dotata l'Enterprise
- McCoy : medico di bordo e profondo conoscitore dell'animo umano
- Uhura : ufficiale addetto alle comunicazioni .

Come vedete l'equipaggio dell'Enterprise è esattamente identico a quello che vi ha fatto vivere, negli ultimi anni, decine e decine di avventure sugli schermi televisivi e cinematografici.

STAR TREK viene fornito in una confezione di plastica contenente oltre al corposo manualetto due dischi: uno con la versione per scheda grafica CGA, l'altro con la versione per EGA. Noi ci occuperemo di quest'ultima versione, anche perchè il programma è composto da varie



schermate contenenti immagini digitalizzate e la digitalizzazione ottenuta per CGA a quattro colori è abbastanza brutta. I sedici colori e la media risoluzione EGA fanno invece giustizia e rendono avvincente il gioco.

All'inizio viene data la possibilità di scegliere il tipo di periferica che si intende usare:

- keyboard
- joystick
- mouse

il poter utilizzare il mouse rende più facile ed avvincente il susseguirsi delle azioni. Sarà così molto più semplice passare dal ponte di comando, alla sala motori, al pannello delle armi...ecc..ecc...

Quando si carica il programma ci si trova sul ponte comando, da qui si possono gestire tutte le funzioni dell'Enterprise.

Fra le varie schermate ricordiamo:

- navigation: in questa fase è possibile settare la rotta della nave e scegliere il quadrante da perlustrare, quando si entra nell'orbita di un pianeta è possibile sbarcare ed iniziare la ricognizione della superficie ed entrare in contatto con gli abitanti

- engaging in battle: questa schermata permette di scegliere le armi da usare, selezionare l'obiettivo e iniziare a fare fuoco per distruggere il nemico. In questa fase si controlla anche lo stato degli schermi di protezione

- warp and impulse engines: qui si accede ai motori dell'Enterprise, sotto il comando di Scotty tutto viene regolato alla perfezione e gli eventuali danni vengono riparati in un attimo

- communication: questo è il compito del tenente Uhura, si controllano tutte le comunicazioni che avvengono fra l'Enterprise ed il comando della flotta, nonchè le comunicazioni fra le navi nemiche ed il comandante Kirk.

Per portare a termine con successo quest'ennesima missione dovete catturare l'ammiraglio dei Klingon, recuperare l'antidoto che vi consentirà di debellare il virus che ha contaminato i popoli amici e dopo aver distrutto Dekian II bloccare le comunicazioni dei Klingon.

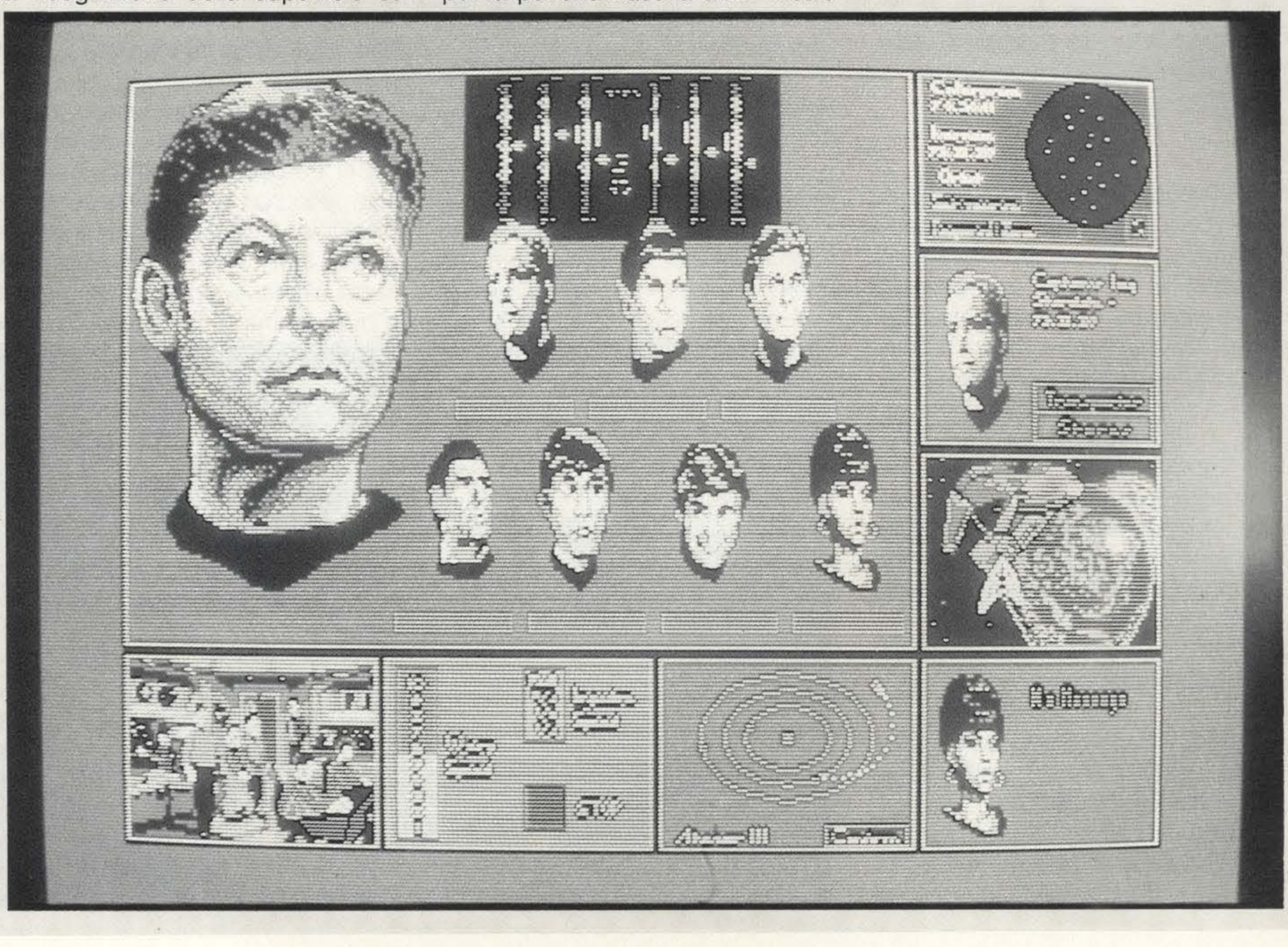
Tutte le informazioni necessarie per la perfetta riuscita della missione sono contenute nel manuale delle istruzioni...la saga continua !!!!!

Questa versione per MS-DOS di STAR TREK THE REBEL UNIVERSE non è certo paragonabile per grafica a quella per ATARI.

La velocità è elevata, le varie schermate in media risoluzione sono caricate in memoria tutte sin dall'inizio e la giocabilità ne risente in modo positivo.

Non più tempi d'attesa per aspettare il caricamento delle varie situazioni. Nel complesso questa versione di STAR TREK è abbastanza piacevole, i programmatori ce l'hanno messa tutta per ottenere un buon prodotto, anche se le limitazioni di una macchina MS-DOS sono tante e sotto gli occhi di tutti.

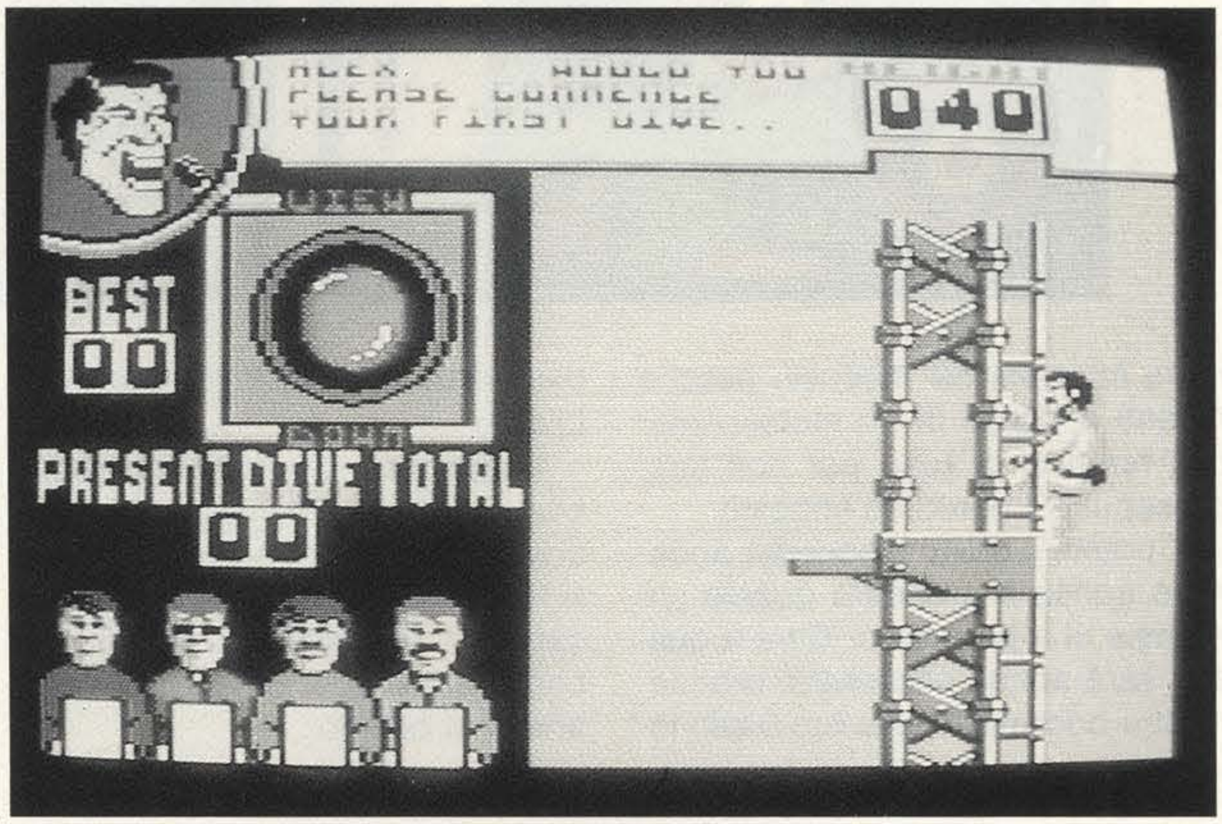
GRAFICA: 8
SONORO: 6
GIOCABILITA': 8



SUPERSPORTS The Olympic Challenge

GREMLIN

CBM 64/128-SPECTRUM-AMSTRAD
VERSIONE PROVATA: CBM64 (DISCO)
PREZZO LIT. 15.000
IMPORTATORE: LEADER



Tuffo Temerario

Continua imperterrita la saga dei giochi sportivi con questo nuovo Supersports offerto dalla Gremlin.

Come ormai è consuetudine dei giochi sportivi della Gremlin, non ci troviamo di fronte ad uno dei classici giochi olimpici, ma ad un nuovo game a mò di baracconi da luna park.

Possono competere un massimo di quattro giocatori e le specialità, se tali possono definirsi sono: tiratore scelto, tuffo temerario, spaccamattoni, tiro con la balestra e percorso di guerra sottomarina.

In tiratore scelto avremo proprio il compito di sparare, ovviamente cercando di fare centro, alcune sagome di pistoleri e allo stesso tempo, di sparare ad alcune lattine e bottiglie lanciate da qualcuno alle nostre spalle.

Anche se le difficoltà sembrano non sussistere, il doppio compito e arduo da portare a termine. Un determinato lasso di tempo decreta la fine del gioco e un apposita icona evidenzia i tiri portati a segno.

Nel tuffo temerario, l'ambientazione sembra riportarci alla visione di alcuni film degli anni cinquanta, ove, in talune riprese, si esibivano nei vari luna park, esseri eccezionali che si buttavano in una tinozza d'acqua da una notevole altezza dal suolo.

In tuffo temerario il compito è proprio questo, riuscire ad effettuare un bellissimo tuffo da un massimo di 400 piedi.

Le istruzioni esibiscono otto diversi movimenti che si possono effettuare con il tasto di Fire premuto e variano dal tuffo a spirale al tuffo a rondine. Il tutto rimanendo sempre al centro della tinozza.

Se si dovesse sbagliare mira e quindi tuffarsi sul durissimo suolo, non preoccupatevi, nè uscirà sangue, nè rimarrete tramortiti, in quanto dei semplici sobbalzi potranno essere la conseguenza del disperato gesto.

Tre sono le possibilità di lanciarsi dal trampolino, alla fine di ognuna, un'apposita commissione vi elargirà il punteggio del vostro tuffo.

Spacca Mattoni crea, a questa serie di giochi, la visione orientaleggiante delle famosissime prove a cui si sottopongono i vari Karateki, infatti si dovrà spaccare con tutte le mosse a nostra disposizione, quanti più mattoni è possibile in un minuto di tempo.

Il tiro con la balestra è il penultimo gioco, è così come presuppone lo stesso titolo, dovremo far centro su tre diverse distanze che sono 150, 200 e 250 piedi.

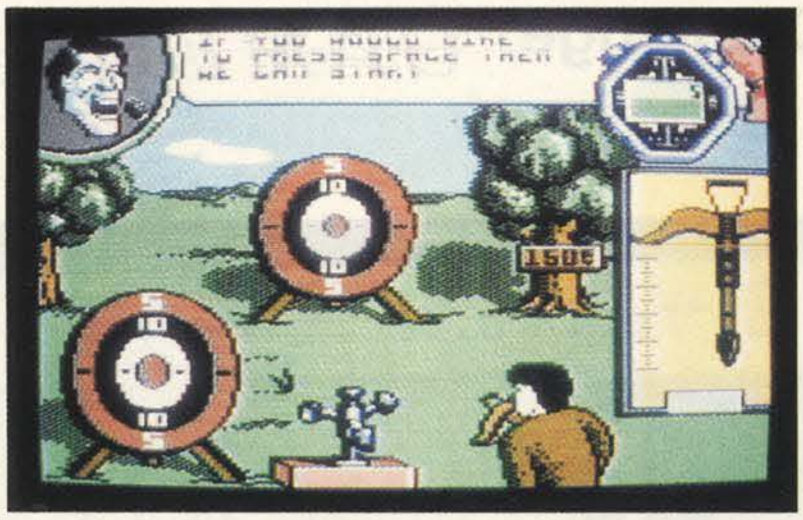
Oltre a posizionare l'apposito mirino all'altezza giusta, dovremo caricare la balestra muovendo direzionalmente il joystick e posizionando la corda al tassello giusto.

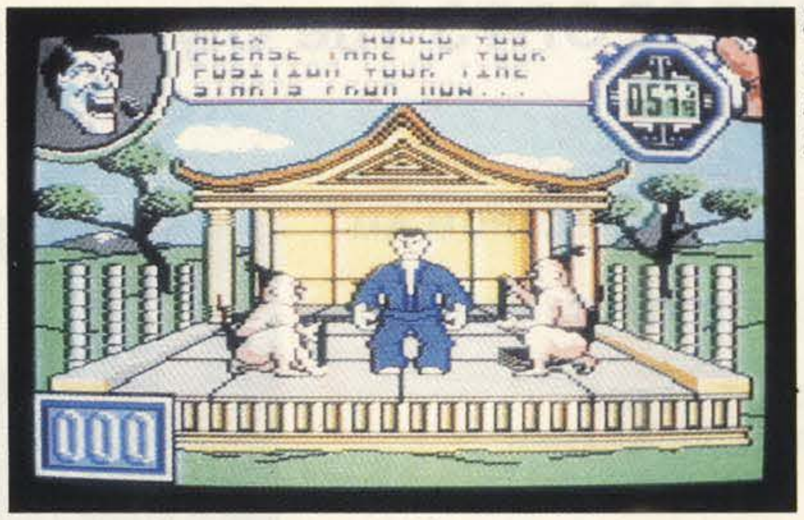
L'ultimo gioco dal titolo molto suggestivo, altri non è che l'immissione del nostro omino in un zona di



Tiratore Scelto

Tiro con la balestra





Spaccamattoni

mare infestata da meduse, pesci e natanti a bordo di un motoscooter che faranno di tutto per non farci proseguire il percorso imposto.

Durante il gioco bisognerà andare in apnea e prendere quante più monete ci è permesso. Oltre a questo, sarà anche necessario prendere una boccata di aria (un livello indicherà quanta ne abbiamo disponibile).

La grafica è ottima in ogni gioco, buono il sonoro come buona è anche la giocabilità, molto aiutata dalle istruzioni che consentono di poter saper in ogni minimo dettaglio ciò che bisogna fare. Le istruzioni sono anche in italiano.

Considerando i fattori fin qui elencati ed il prezzo anch'esso importantissimo, questo Supersports della Gremlin è da acquistare.

GRAFICA 7
SONORO 6
GIOCABILITA' 7

TEENAGE QUEEN

INFOGRAMES

ATARI ST-AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. N.P.
IMPORTATORE: C.T.O.

Lo Strip Poker computerizzato ha sempre riscosso moltissimi successi, sin dai primi timidi tentativi apparsi sul glorioso CBM64.

Ultimamente questo soggetto è stato talmente sfruttato da perdere irrimediabilmente la carica di originalità e di novità che lo aveva contraddistinto. Un nugolo di fatalissime bionde, brune e rosse si sono quindi avvicendate sui monitor di mezzo mondo, causando più sbadigli che brividi di emozione al cader di una spallina!

La Infogrames tuttavia ha riprovato a trasferire tutta l'eccitante atmosfera di questo "gioco di società" scegliendo come teatro della vicenda l'ambiente ST e quello Amiga. Il risultato è davvero stupefacente e incredibilmente interessante.

In Teenage Queen ci troviamo a sfidare una sola ragazza che "vive" e palpita sullo schermo grazie ad un'innumerevole serie di immagini digitalizzate e non, dipinte con caratteri spumeggianti e freschissimi, avvolti in un'originale e dolcissima morbidezza alla Hamilton.

La volgarità, il cattivo gusto e la qualità dozzinale non sono evidentemente di casa alla Infogrames. La nostra sfidante si spoglia (in base ovviamente alla nostra abilità!) con originalità, pudore e una innata simpatia, sottolineata da moltissime esclamazioni digitalizzate, che la rendono incredibilmente reale, viva ed accattivante.

L'incredibile aspetto grafico di Teenage Queen è la vera base portante del gioco intero.

Le varie schermate, che nascono dalla saggia miscela di schermi digitalizzati e creazioni grafiche, rappresentano, in primo piano le nostre mani che reggono le carte, e proprio di fronte a noi, la nostra civettuola e





imprevedibile sfidante.

Persino la sezione dei succinti comandi del poker è realizzata con grandi e buffe icone, facilissime da usare e impossibili da confondere.

La giocabilità è eccellente ed è stata particolarmente curata proprio perchè, di ragazze da spogliare, ne esiste solo una; il divertimento perciò non deve finire subito: la nostra sfidante è un vero asso del poker!

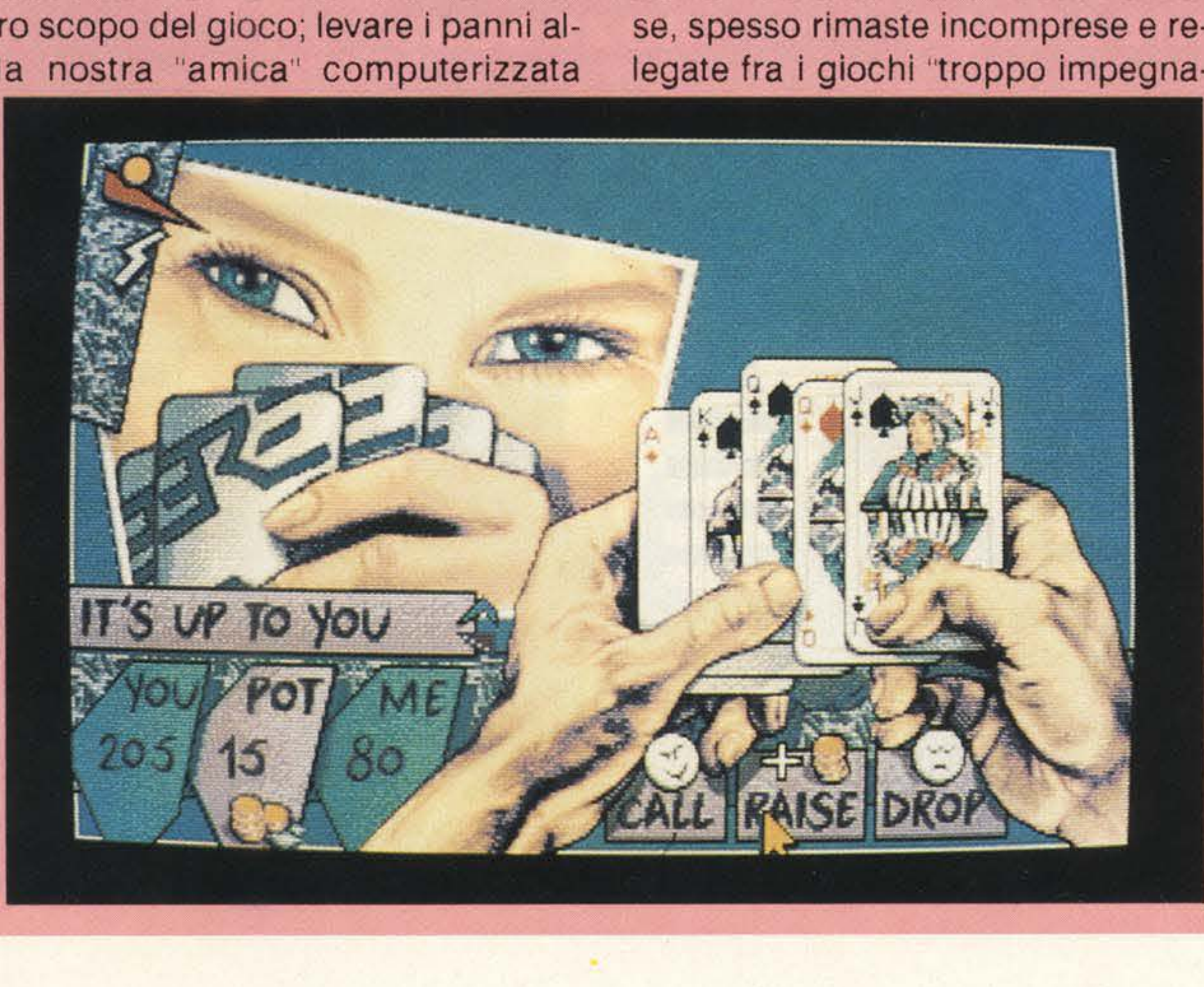
Comunque, provando Teenage Queen ci si dimentica volentieri il vero scopo del gioco; levare i panni alla nostra "amica" computerizzata non è sempre la cosa più divertente del programma.

Accanirsi invece nel gioco di carte e cercare di battere la bravura della CPU che anima gli occhioni azzurri della nostra sfidante, ci può regalare qualche ora di incredibile divertimento.

Teenage Queen è forse una delle migliori produzioni della Infogrames; è anche la più accessibile, vista l'estrema originalità di molte produzioni della software house francese, spesso rimaste incomprese e relegate fra i giochi "troppo impegnativi e difficili".

Se vi piacciono la bella grafica, il poker e...le belle ragazze, correte a comprare Teenage Queen!

GRAFICA 9
SONORO 8
GIOCABILITA' 10





THUNDERBLADE

US GOLD

CBM64/128-AMSTRAD-SPECTRUM-ATARI ST-AMIGA
DISCO-CASSETTA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER



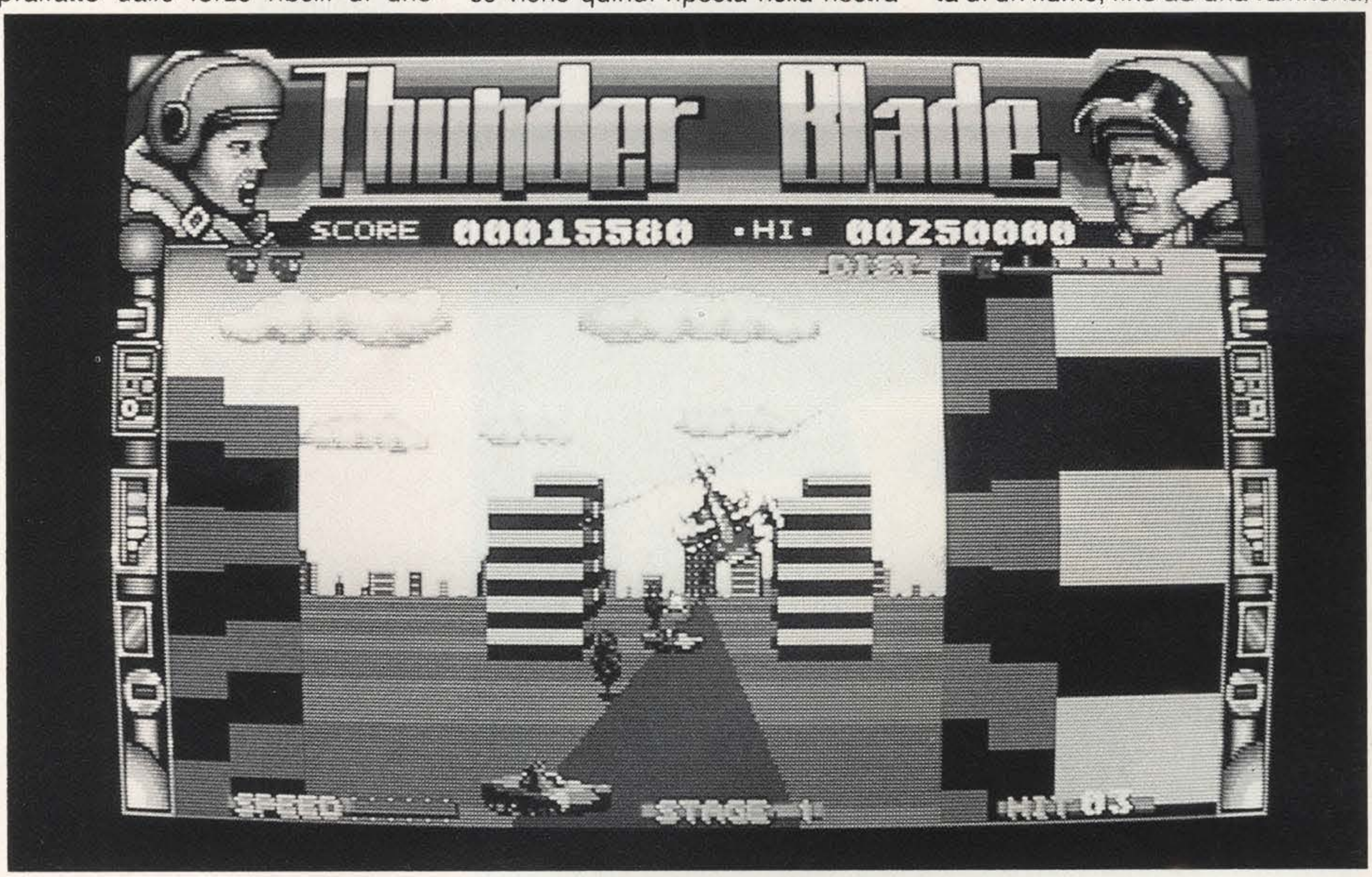
Arriva finalmente per tutti gli home ed i personal computer più diffusi, l'attesissima conversione di uno dei migliori arcade del momento.

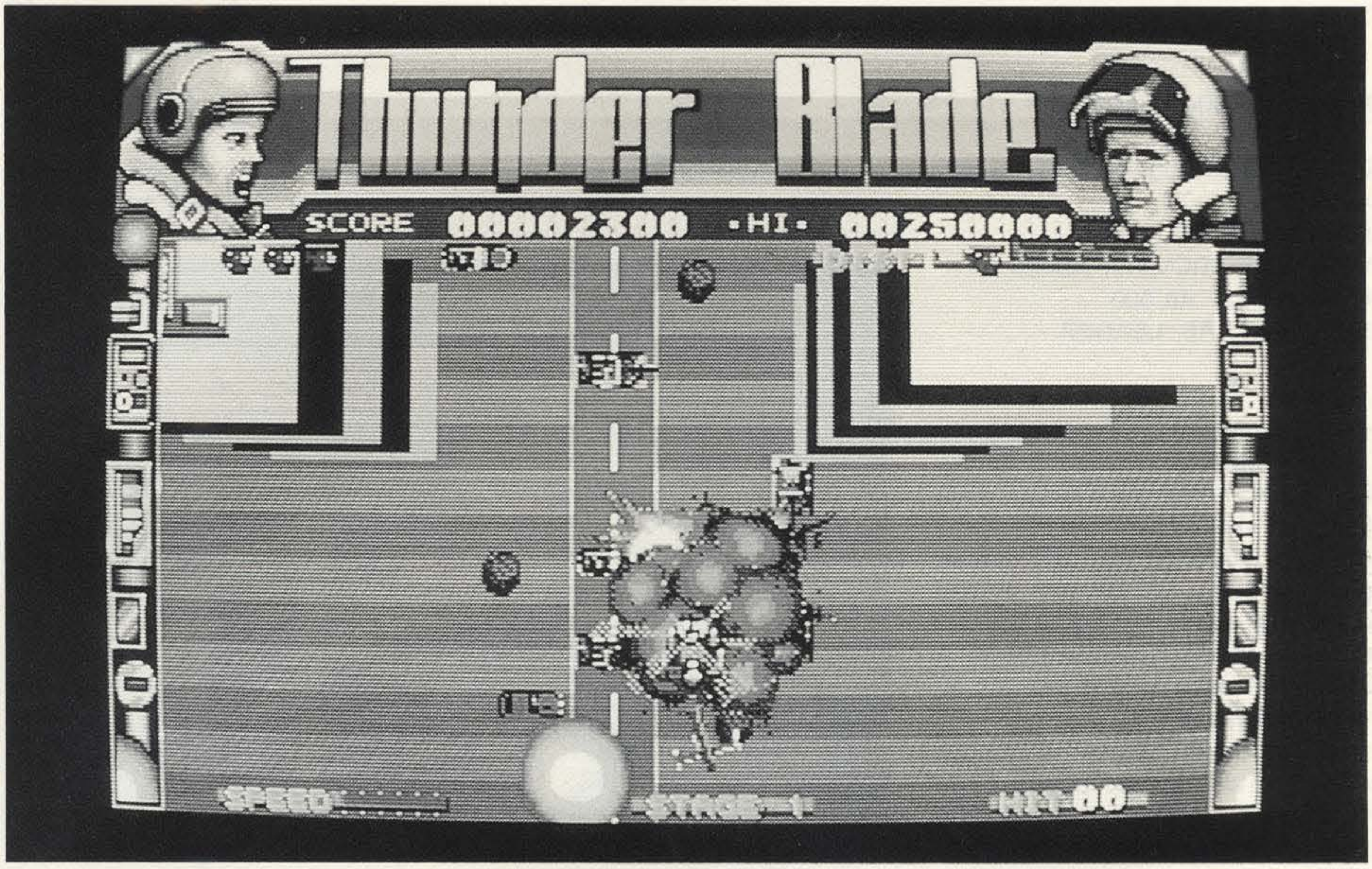
Si tratta del rivoluzionario Thunderblade, shoot'em up tutto azione e divertimento, che al bar sfrutta un'insolita console sagomata a forma di elicottero da combattimento. Ai comandi di una specie di "Tuono Blu" dei nostri giorni, eccoci dunque impegnati in un originale e spettacolare "spara e fuggi" prodotto dalla celeberrima US GOLD.

Thunderblade l'abbiamo voluto provare per Amiga, in modo da poterci avvicinare il più possibile all'originale versione arcade, di cui molto si è parlato nei mesi passati.

Il nostro paese sta per essere sopraffatto dalle forze ribelli di uno spietato dittatore; le sofisticate attrezzature belliche del malvagio nemico hanno messo a dura prova il nostro esercito, fintantochè gli scienziati che lavorano al nostro servizio non sono riusciti ad inventare il Thunderblade, potentissimo ed invincibile elicottero da guerra.

L'ultima speranza del nostro paese viene quindi riposta nella nostra bravura come piloti e combattenti e nel possente Thunderblade.Attraverso quattro livelli di gioco, dovremo quindi affrontare il nemico, sempre più difficile da snidare e distruggere.Si parte quindi da una metropoli, procedendo verso una zona montagnosa cui fa seguito un deserto e continuare poi alla volta del delta di un fiume, fino ad una raffineria,





ove sorge il quartier generale delle truppe nemiche.

Cinque sono gli elicotteri/vite messi a nostra disposizione all'inizio di ogni partita; missili teleguidati e cannoniere con proiettili corazzati (in grado di perforare anche le blindature dei carri armati nemici) sono le armi di cui il Thunderblade è dotato.Il punto di osservazione del giocatore risulta variabile in quanto, in alcuni schermi è posto subito dietro all'elicottero, mentre in altri vi si trova proprio sopra.

Ciò contribuisce a rendere ancor più stimolante il gioco e, senza dubbio, molto originale e vario.

L'aspetto grafico risulta particolarmente curato anche se, a dire il vero, ci saremmo aspettati qualcosina di più.

La giocabilità non è particolarmente accattivante in quanto riuscire a sopravvivere fino ad almeno 50.000 punti non è cosa assolutamente facile.

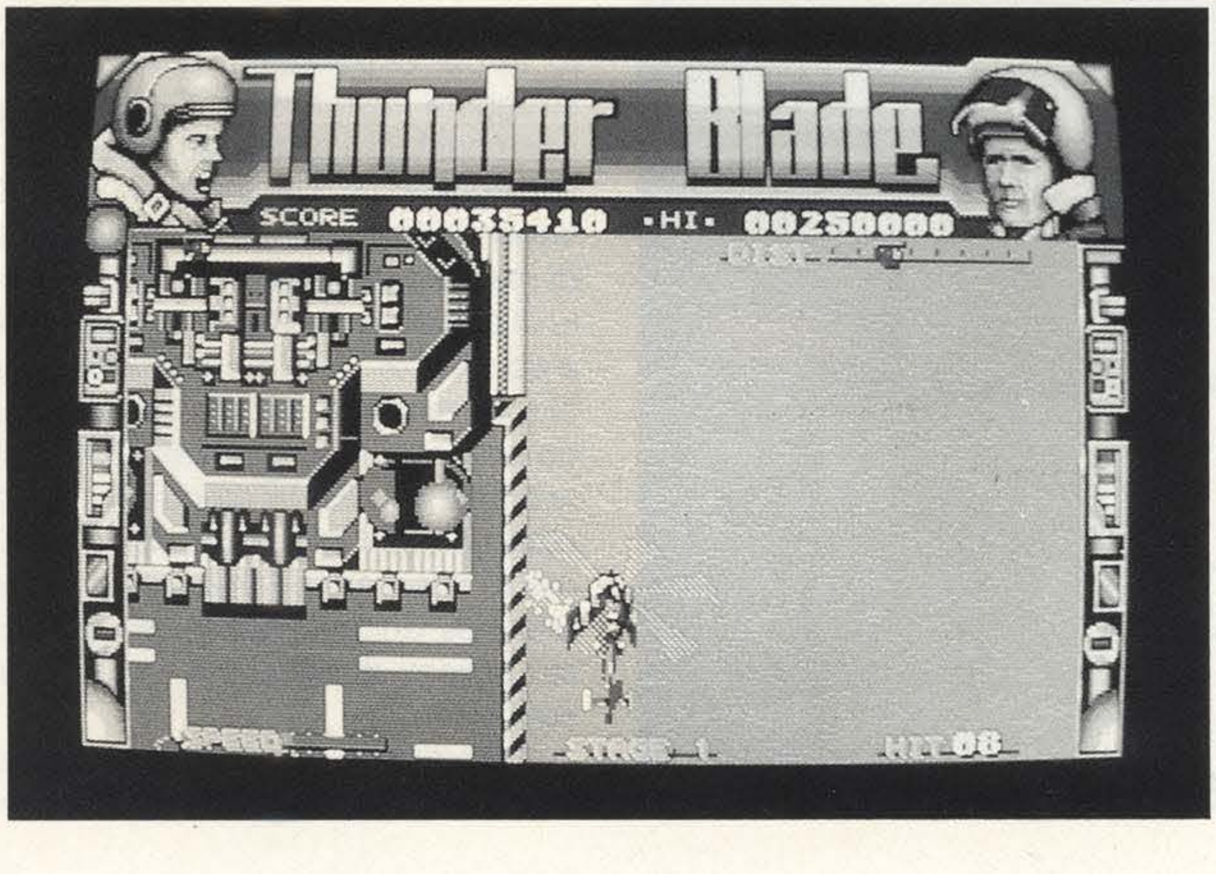
Ciò può quindi frustrare leggermente il giocatore, soprattutto nelle prime partite di allenamento.

A dire il vero, a dispetto della massiccia campagna pubblicitaria, letteralmente esplosa a favore di questa conversione, ThunderBlade non ci è parso nulla di particolarmente originale od innovativo, fra la folta schiera di shoot'em up di ogni genere, a cui siamo da tempo abituati.

Se siete aficionados di questo genere di giochi non dovete assolutamente perdervelo ma se non volete perdere ore ed ore a combattere con il joystick, nel tentativo di raggiungere i soliti punteggi record, potete anche evitare accuratamente Thunderblade, optando magari per qualcosa di più gratificante come un'adventure o una buona simulazione.

Nel complesso questa conversione non è venuta affatto male ma, lo ripeto. fra i tanti shoot'em up analoghi a Thunderblade, questo prodotto della US GOLD rischia di passare quasi inosservato.

Il costo della versione per Amiga, infine, è un po' troppo elevato.



GRAFICA: 7
SONORO : 6
GIOCABILITA': 7

TRACKER

RAINBIRD-MINDWARE

CBM64/128-SPECTRUM-ATARI ST-AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Dopo qualche anno dalla sua prima pubblicazione, per CBM64 e Spectrum, l'originale Tracker della Rainbird viene oggi convertito per i due più diffusi 16 Bit, "ST" e Amiga. Purtroppo, al giorno d'oggi quando si sente parlare di conversione si tende immediatamente a storcere il naso, soprattutto fra gli "addetti ai lavori".

Spesso infatti una conversione si rivela un clamoroso raggiro commerciale e pubblicitario, dannoso per gli eventuali acquirenti e incredibilmente proficuo per i produttori di software. Giochi come Bomb Jack, Driller, Barbarian e Leader Board, tanto per citare i più famosi, sono stati tradotti per l'ambiente a 16 Bit senza giovare di nessuna miglioria, modifica o cambiamento. Diciamo subito che, anche nel caso di Tracker, si ricade nella stessa situazione. Questo game è senza dubbio interessante, vario e molto stimolante ma se qualcuno di voi l'ha già giocato su un 8 Bit, qualche tempo fa, farà meglio a non ricomprarselo per Amiga o Atari ST. Tracker altro non è se non la trasmissione televisiva a premi, più seguita nei Mondi Interni della galassia Egron (se vi è venuto

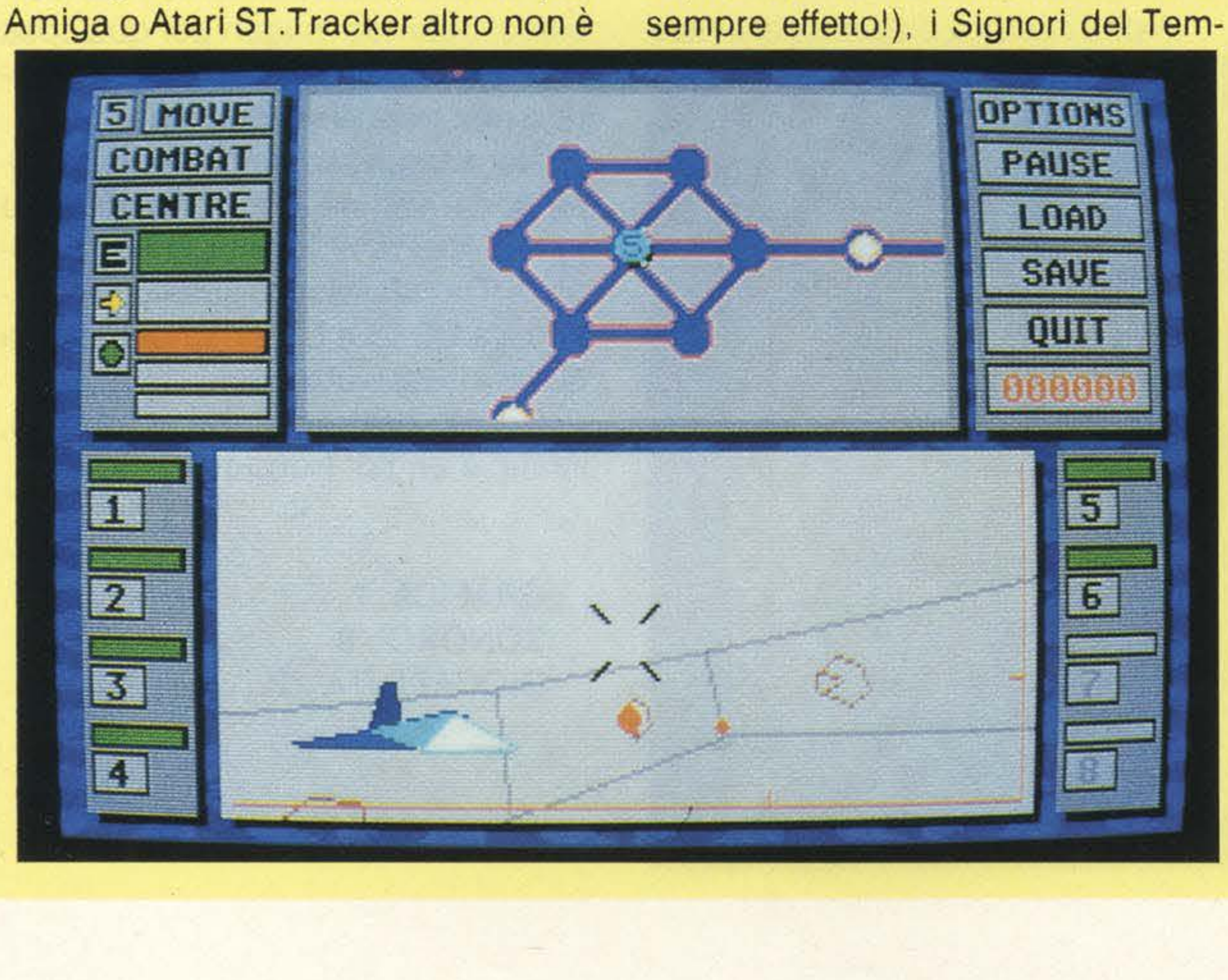


in mente Starglider vi regaliamo la bambolina!).

Si tratta di una terribile "roulette russa" futuristica in cui i partecipanti umani sfidano un terribile computer in una specie di wargame.

Il premio in palio è la ricchezza e la gloria; un solo vincitore può sopravvivere.

Chiunque di noi può iscriversi al gioco; non sono tuttavia ammessi, i Droidi, in quanto non hanno una famiglia che li possa compiangere (si sa, la lacrima in diretta televisiva fa sempre effetto!), i Signori del Tempo, che potrebbero teletrasportarsi a piacere lungo le linee temporali del gioco, gli Immortali (indovinate un pò il perchè!), le creature con più di due gambe e braccia (per problemi tecnici) e gli essere Elettrochimici, che potrebbero manomettere i controlli del wargame. Non sono ammesse sponsorizzazioni di nessun genere, nemmeno del becchino che, eventualmente, vi seppellirà; la vostra ultima intervista prima della gara sarà visionabile da un monitor inserito nella vostra lapide!



Tracker è un grottesco rifacimento di uno scontro fra gladiatori romani; a bordo di un veloce modulo da combattimento (Skimmer), dobbiamo raggiungere il cuore del labirinto in cui ci troviamo, al fine di distruggere l'astutissima CPU che ne controlla tutti i settori ed i numerosi sorveglianti. Il Centrepoint, così è denominato l'insieme delle memorie di massa centrali della CPU, si avvale di alcuni, potenti e sviluppatissimi algoritmi di intelligenza artificiale che lo rendono ancora più difficile da battere. Ciò è riportato fedelmente anche a livello del gioco perchè ad ogni partita il computer cerca sempre di imparare ed elaborare nuove strategie vincenti, basandosi sui vostri schemi di attacco e sugli stessi suoi errori.

Il labirinto di Tracker è composto da un'infinita quantità di noduli di in-

terscambio, congiunti ad altrettanti segmenti conduttori. In sostanza abbiamo un complesso schema geometrico di corridoi, collegati, gli uni agli altri, dà piccole stanzette di raccordo.

Le regole del gioco prevedono che un corridoio possa essere percorso in una sola direzione senza eventuali inversioni ad U. Alle estremità del labirinto, poste a Nord-Ovest, Nord-Est, Sud-Ovest e Sud-Est, troviamo quattro piccoli settori composti da sette noduli e 12 segmenti. Queste sono le cosiddette Aree di Sicurezza dove, nel primo livello della competizione, non possono entrare i mezzi d'attacco controllati dal Centrepoint.

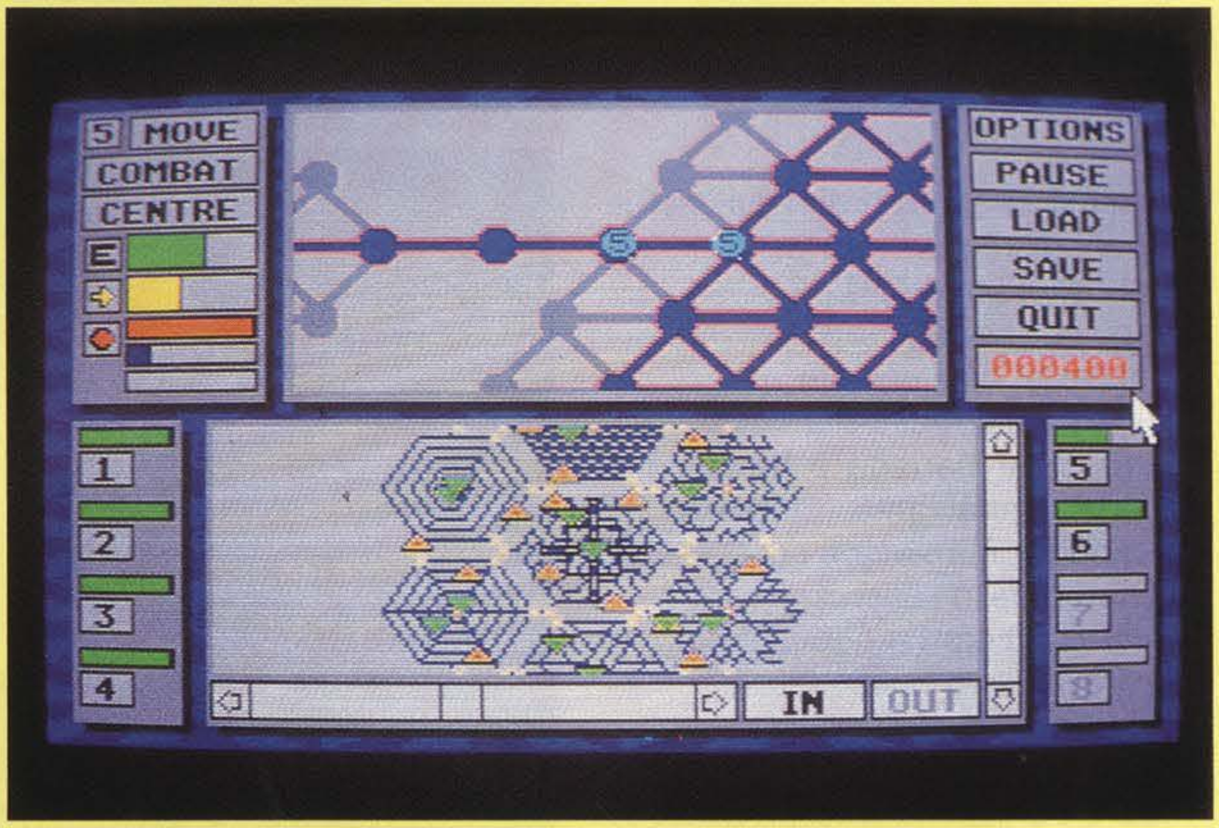
All'inizio di ogni partita i nostri Skimmer saranno "parcheggiati" proprio qui.Nei noduli di congiunzione tra vari settori del labirinto, si trovano le stazioni di trasmissione (Communication Link) che fanno capo alle vere e proprie Centrali di Comunicazione (Communication Centre) utilizzate dal Centrepoint per controllare tutto il gioco. Nelle Communication Link si possono recuperare le Quark Bomb, indispensabili per distruggere i sei complessivi Communication Centre.

Questi ultimi, a loro volta, contengono le Neutron Bomb, capaci di far saltare in aria l'intera CPU (tanto per capirci, un po' come in Guerre Stellari!). I mezzi d'attacco e ricognizione gestiti dal Centrepoint sono di due tipi: i Defender e gli Scout. I primi sono costantemente impegnati nella sorveglianza e nella difesa dei Communication Centre.

Ogniqualvolta verrà distrutta una centrale di questo tipo, i Defender sopravvissuti si ritireranno verso il Centrepoint.Gli Scout invece sono veri e propri segugi, liberi di spostarsi in ogni settore del labirinto, eccezion fatta per le Aree di Sicurezza e per i Communication Link. Se un Communication Centre viene distrutto, gli Scout nei paraggi ci daranno la caccia inesorabilmente fintantochè non lasceremo quel settore. In questa circostanza essi si uniranno ai Defender presso il Centrepoint.

Ogni giocatore controlla ben sei Skimmer, armati con cannoniere al plasma. Vi sono due modalità-fasi di gestione del game.

La prima è la fase di Movimento



degli Skimmer, durante la quale si possono dirigere e piazzare i nostri mezzi verso i settori desiderati.

Per fare ciò si utilizza l'unico quadro di controllo del gioco che, gestito interamente dal mouse, ci offre un'infinità di strumenti, visori e sensori. Sempre durante questa fase è possibile sfruttare il Pilota Automatico inserito nei banchi di memoria di ogni Skimmer; tutto ciò rende notevolmente più immediato e gestibile l'avanzamento delle nostre "truppe".

Nella fase di Combattimento invece, si controlla direttamente ogni Skimmer impegnato in un'azione contro Defender, Scout, Communication Link, Centre o Centrepoint.

Nel Combat Mode possiamo realmente interagire con il gioco, lasciando per qualche istante il posto di controllo e calandoci in un'infuocata prima linea.

Tracker sfrutta, fortunatamente, il sistema di Window del Workbench per rappresentare sullo schermo tutte i vari indicatori di gioco.

E' possibile ingrandire qualsiasi porzione di labirinto e visionarla nei dettagli, indipendentemente dai movimenti degli Skimmer e dei velivoli nemici. Anche se è prevista, come sempre, la gamma sostitutiva di comandi da tastiera, giocare con il mouse risulta molto piacevole, immediato e soddisfacente.

Purtroppo, come accennavo all'inizio, le novità interessanti di questa conversione finiscono qui. L'aspetto grafico di Tracker non ha assolutamente nulla di nuovo rispetto a quello delle passate versioni, così come i commenti sonori, scarni e decisamente obsoleti.

Gli "strilli" sulla confezione del gioco promettono "Incredibile Grafica Tridimensionale Solida" ma, dopo averla osservata per qualche istante, di incredibile non ha proprio nulla.

Tracker può piacere esclusivamente grazie alla sua originalità e all'effettiva, buona simulazione di Intelligenza Artificiale che rende la sfida sempre più difficile e impegnativa ad ogni partita.

Il costo è un tantino alto, ma può essere compensato dalle infinite ore di divertimento che Tracker potrà regalare.

Un prodotto quindi per pochi, appassionati, irriducibili War Gamer.

GRAFICA: 5
SONORO: 4
GIOCABILITA': 8

TRANSPUTOR

ACTUAL SCREENSHOTS

ATARI ST-AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT.39.000
IMPORTATORE: LEADER

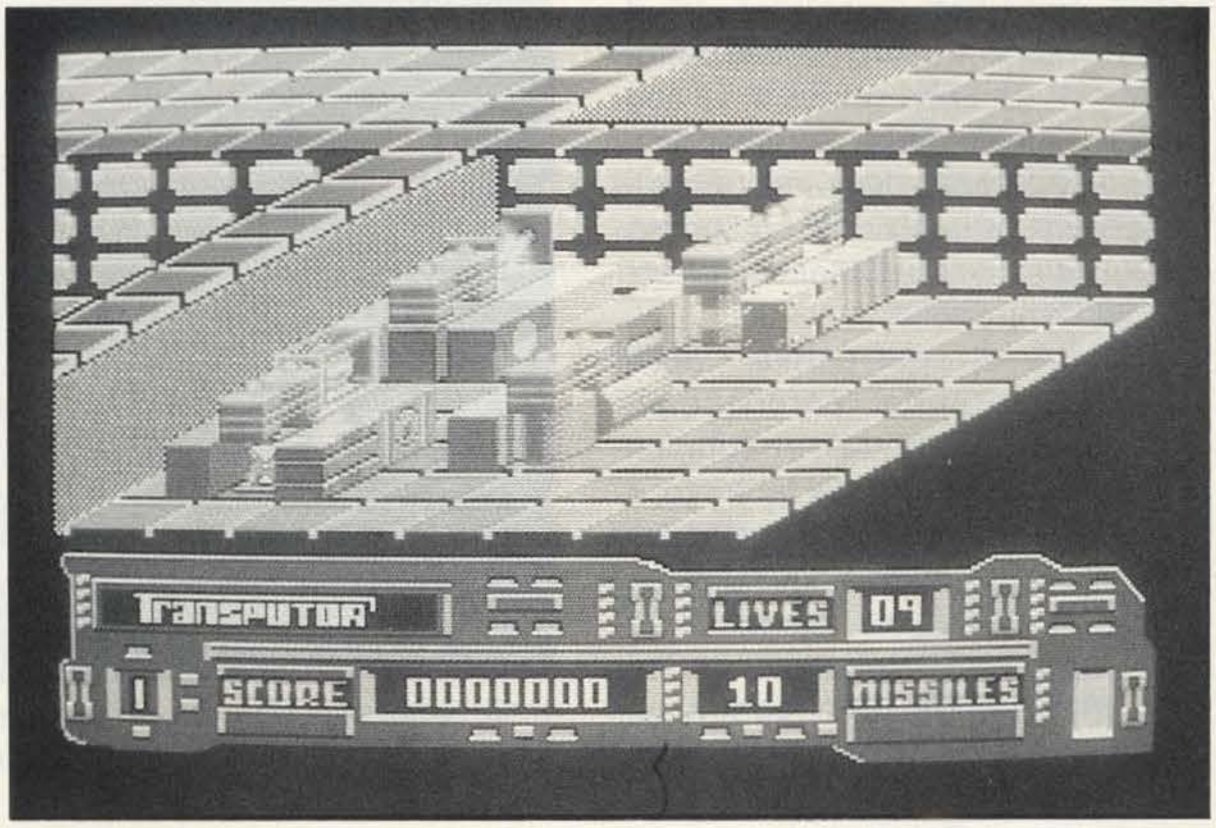
Amanti dei game tridimensionali a voi l'ultimo arrivato dalla Actual Screenshot (alias CRL): Transputor.

Il gioco si svolge in 32 coloratissimi schermi che dovrete ripulire da fastidiosi mattoncini alla "Arkanoid", usando una barretta e la classica sferetta rimbalzante, chiaramente cercando di mantenere quest'ultima all'interno dello schermo.

Inoltre, in ogni schermata potrete rilevare il vostro punteggio, il numero di sfere e il numero di missili a vostra disposizione.

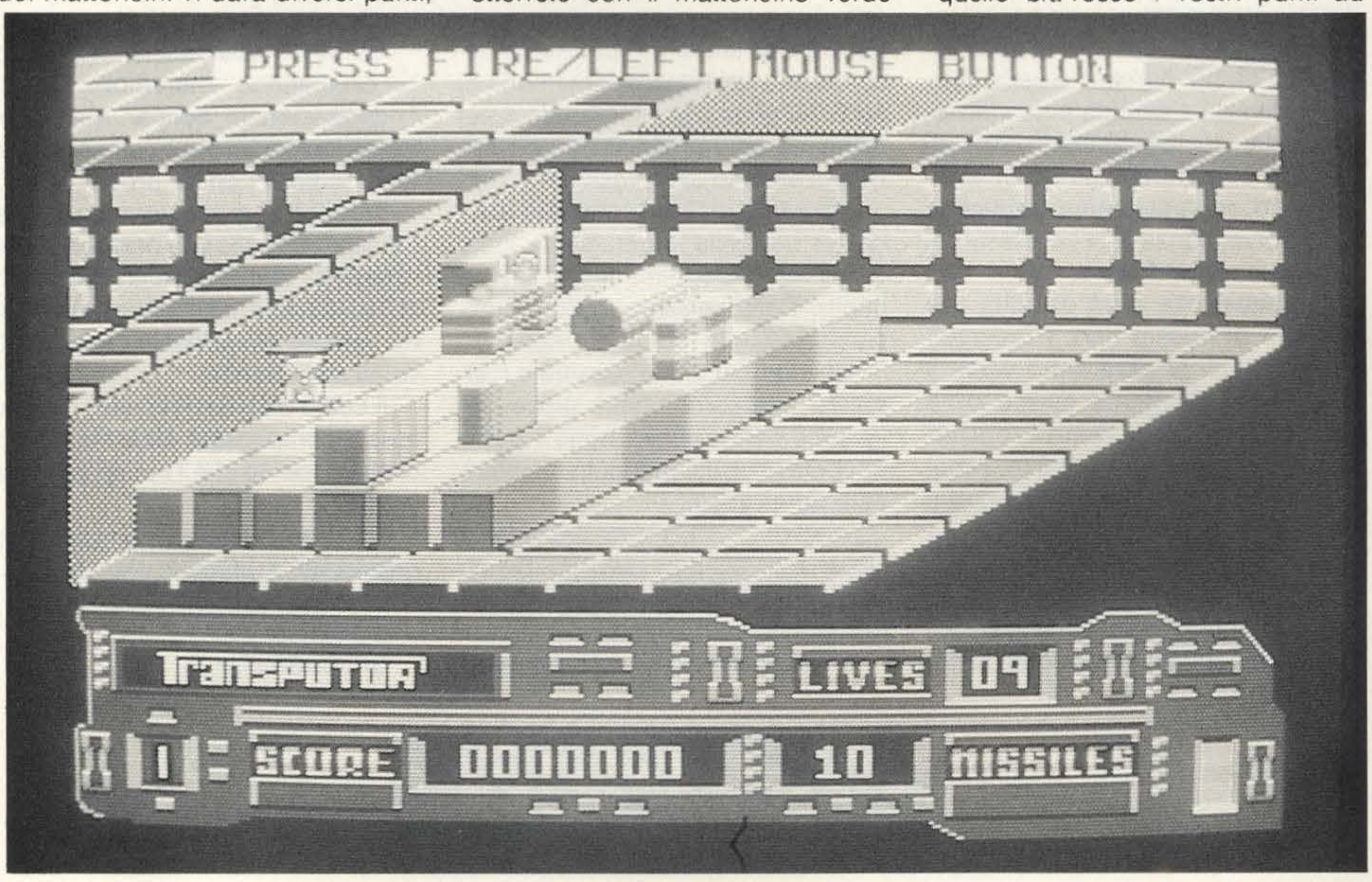
Sarete aiutati nella vostra difficilissima impresa da 10 palline di "autonomia" e da 10 missili lanciati dalla sbarretta, con i quali potrete distruggere i mattoncini e le diverse creature che apparirano in ogni dove.

Secondo il colore la distruzione dei mattoncini vi darà diversi punti; lo score più alto lo otterrete con il tipo "multicolor" che vi darà 1000 punti. Continuando schermo dopo schermo troverete il mattoncino verde-rosso che vi assegnerà 2500 punti, quello grigio-rosso 5000 punti.



Il mattoncino con la pallina imprigionata vi darà una vita extra, quello arancio-blu un missile extra, 2 li otterrete con il mattoncino verde-rosso-arancio e 3 con quello blu-grigio.

Ovviamente le schermate diventeranno più difficili ma anche i premi aumenteranno, infatti troverete: i lingotti d'oro, che vi daranno 50000 punti, il cilindro blu che vi darà 10000 punti solo dopo averlo colpito 3 volte, mentre colpendo 5 volte quello blu-rosso i vostri punti au-



menteranno di 20000.

Non è finita, ci sono ancora alcune sorprese; come il rullo blu che vi assegna 6000 punti, i due mattoncini con la carica elettrica e il mattoncino grigio-blu che modificheranno le dimensioni della sbarretta.

E, ancora, altri mattoncini vi daranno nuova vita così come la clessidra colpita nel minor tempo possibile.

Attenzione invece ai mattoni blu con i lampeggianti rossi: questi ultimi non vanno assolutamente colpiti, pena la morte; dovrete distruggerli con i missili (a forza di mattoni Transputor sembra un gioco per muratori!!)

Come accennato all'inizio, le schermate sono 32 divise in gruppi di quattro secondo il colore; prima di iniziare a giocare, con l''opzione VIEW SCREEN potrete controllare le varie schermate e scegliere il gruppo con il quale volete cominciare.

Altra opzione è VIEW BRICKS, che vi permette di visionare e memorizzare tutti i tipi di mattoncini.

Transputor, si controlla d'apprima con il mouse poi, con la tastiera o meglio con il joystick che deve essere sensibilissimo, per avere un miglior controllo della barra sulla sfera.

La grafica non è super, anche se i diversi colori ravvivano gli scenari.

Quello che rende Trasputor divertente è il sonoro; ogni mattoncino colpito emette un suono diverso; se non riuscite a colpire la pallina sentirete una forte risata o una pernacchia che vi spronerà a stare più attenti. Ci sono anche delle voci digitalizzatee a seconda della situazione in cui vi trovate e quando il mattoncino assassino esce allo scoperto una musica assordante vi avviserà dell'imminente pericolo.

La giocabilità risulta particolarmente penalizzata, almeno durante le prime partite, dalla visione tridimensionale del gioco. Con un po' di pazienza tuttavia si può imparare a gustare appieno l'indiscussa originalità di Transputor, divertendosi come matti per ore ed ore.

Ora che avete tutte le informazioni richieste: è il tempo di entrare nel regno di Trasputor.

GRAFICA 8
SONORO 7
GIOCABILITA' 6

TRIAD VOL. I

MIRRORSOFT

AMIGA-ATARI ST
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT. 59.000
IMPORTATORE: LEADER



Defender Of the Crown

I giochi che sono inseriti in questa compilation non sono proprio nuovissimi, anzi, la loro uscita risale ormai a due anni or sono. La compilation in questione, è però molto interessante in quanto propone ad un prezzo veramente basso tre supercolossi ultra famosi quali Defender Of The Crown, Barbarian-Psygnosys e Starglider. La compilation è destinata a coloro i quali, acquirenti da poco tempo di computer come Amiga e Atari St, non hanno avuto modo di poter conoscere e apprezzare questi tre prodotti dall'indiscusso valore.

Per non eccedere troppo nella presentazione passiamo dunque all'introduzione dei singoli giochi.

BARBARIAN, per il cui titolo la Psygnosis e la Palace Software si sono accapigliate non poco, è un classico arcade adventure che sembra uscito da una qualsiasi sala giochi, prendendo ottimi spunti da giochi come Ghost'n'Goblins e Indiana Jones & The Temple of Doom.

Dopo le due stupende schermate di presentazione (che sono talmente belle da essere ripetute per ben due volte durante il caricamento!), veniamo catapultati nel magico mondo del barbaro Hegor, il cui padre è stato assassinato dal crudele stregone Necron, signore dell'infernale oltretomba, che si cela proprio sotto il villaggio dell'eroe della vicenda.

Il biondissimo e muscolosissimo Hegor dovrà addentrarsi negli antri sotterranei, bui e tenebrosi, per raggiungere, nel più profondo degli abissi infernali, il malvagio Necron.

Fatto questo, Hegor dovrà affrontare e, preferibilmente, uccidere (ne va della vostra pelle di videogamer!), l'animaletto domestico di Necron,

dal quale lo stregone trae tutta la sua forza ed i suoi terribili poteri.

Lo avrete immaginato senz'altro: Necron non possiede nè un gatto, nè un simpatico cagnetto, bensì un possente e temibilissimo drago, perennemente affetto da un fastidioso "brucior di stomaco", che lo costringe ad eruttare fuoco e fiamme dalla mattina alla sera!

Ora, dato che nel mondo di Hegor non era stata ancora inventata la Citrosodina, Hegor dovrà, via via, recuperare tutte le armi necessarie per sconfiggere il lucertolone cresciutello, guadagnandosi la via alla tana del "bestio", affrontando e sconfiggendo demoni guerrieri, soldati-lucertola, fantasmi e creature infernali e, dulcis in fundo, pelosissimi scimmioni molto simili al nostro casalingo abominevole uomo delle nevi!

A condire il tutto, con un pizzico di mistero ed ulteriori difficoltà, contribuiscono ponti molto sdrucciolevoli, cadute improvvise di grossi pietroni dal soffitto di alcune gallerie, piattaforme a "scomparsa" (nel senso che dopo qualche secondo vi scompaiano sotto i piedi!) e mille altre insidie naturali che, non sto ad elencarvi, per non toglervi il divertimento di scoprirle, nel corso del gioco.

Hegor inizia la sua avventura armato della possente spada incantata che, ad un certo punto del gioco, andrà sostituita con un pesante arco, nascosto nei più remoti e bui anfratti del mondo sotterraneo di Necron.



Defender Of The Crown

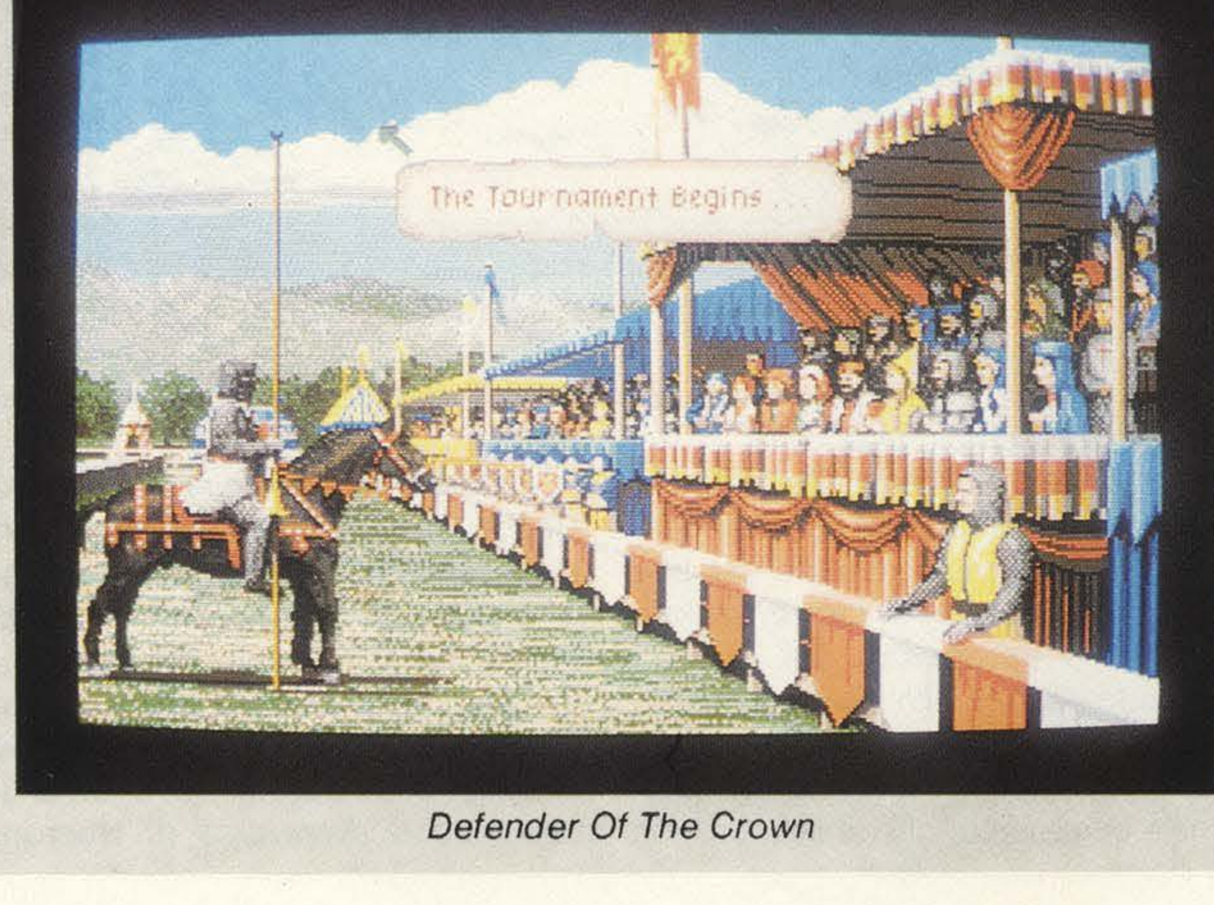
Per comandare i movimenti, peraltro ben curati, del nostro eroe, si usa il joystick, il mouse (vivamente consigliato) ed anche la tastiera ma, quest'ultima, è consigliata solo ai veri sadomasochisti del computer!! (indovinate un pò il perchè?!).

Tramite un ottimo menù ad icone, che compare sempre nella parte inferiore dello schermo, si gestisce, molto comodamente, la vasta gamma dei movimenti che Hegor può compiere, come salti, balzi all'indietro, corse, combattimenti con spada ed arco e raccolta di oggetti dal terreno di gioco.

L'azione, comunque, non è così veloce e frenetica, come potrebbe sembrare in quanto, amministrando i movimenti di Hegor, tramite il suddetto menù, si dovrà semplicemente muovere il mouse e selezionare alla svelta l'icona desiderata, senza dover smanettare troppo con il joystick, per far agire più velocemente il nostro omino.

La grafica è davvero molto bella, degna dei più riusciti videogame per Amiga e, gli effetti sonori, rari ma ben realizzati, completano egregiamente quello che è destinato a diventare un irrinunciabile best-seller fra i videogame per computer a 16 bit.

Fate quindi conto, di trovarvi davanti ad una versione migliorata e modificata del mitico Ghost'n'Goblins da sala giochi, senza nessuna perdita di qualità, dovuta al trasferimento da arcade a home computer.



Defender Of The Crown

In Defender Of The Crown si intersecano, senza mai sovrapporsi, diversi tipi di competizione, miscelando esplosivamente atmosfere arcade, giochi di simulazione e un pizzico di fatata ed intrigante dimensione adventure.

Siamo nella Gran Bretagna del 1194, in un grave momento di crisi politica; il re è appena passato a miglior vita e l'intera nazione si trova divisa e in preda a furiose lotte intestine.

Sei imprendibili e minacciosi manieri compaiono sulla mappa politica del paese, cinque in possesso degli odiati oppressori normanni e uno appartenente all'unico principe sassone che, impersonificato da voi, dovrà battersi anima e corpo per contrastare e, possibilmente elimi-

nare, la minaccia di un'invasione nemica in tutta la nazione.

Una volta selezionato uno dei 4 cavalieri che vorrete guidare contro i terribili normanni, il vostro obiettivo sarà quello di racimolare un buon numero di uomini, costituire un potente esercito e tentare di conquistare quante più regioni sarà possibile, spazzando via dal suolo britannico tutti i vostri nemici.

A caricamento effettuato dunque, potete scegliere di vestire i panni di tali Geoffrey Longsword, Wolfric the Wild, Cedric of Rotherwood e Wilfred of Ivanhoe, tutti abili e temprati condottieri, ognuno contraddistinto dalle diverse attitudini al duello, al torneo e alla guida morale e materiale di un vero esercito.

A questo punto, dopo una schermata grafica con l'intera Inghilterra (stupenda a vedersi), si ottengono le informazioni iniziali relative ai vostri introiti e alle vostre disponibilità finanziarie.

Si può quindi procedere all'acquisto di uomini d'arme, attrezzature belliche, quali le insostituibili catapulte, organizzare il proprio contingente militare e iniziare finalmente la lunga (speriamo!) serie delle vostre gesta sul suolo britannico.

Dal vostro territorio, colorato in azzurro e contrassegnato dall'icona di un soldato a cavallo, potrete decidere di espandervi, occupando le regioni confinanti muovendo le vostre milizie attraverso il comando Seek Conquest; per fare ciò è necessario utilizzare il comando Build Army attraverso il quale si possono acquistare fanti, cavalieri e catapulte, trasferibili alle vostre truppe da combattimento attraverso l'opzione Build Campaign Army.

Se non fate ciò, infatti, tutte le vostre forze rimarranno nel contingente destinato alla difesa del vostro castello, impossibilitate, quindi, a prender parte alla pugna.

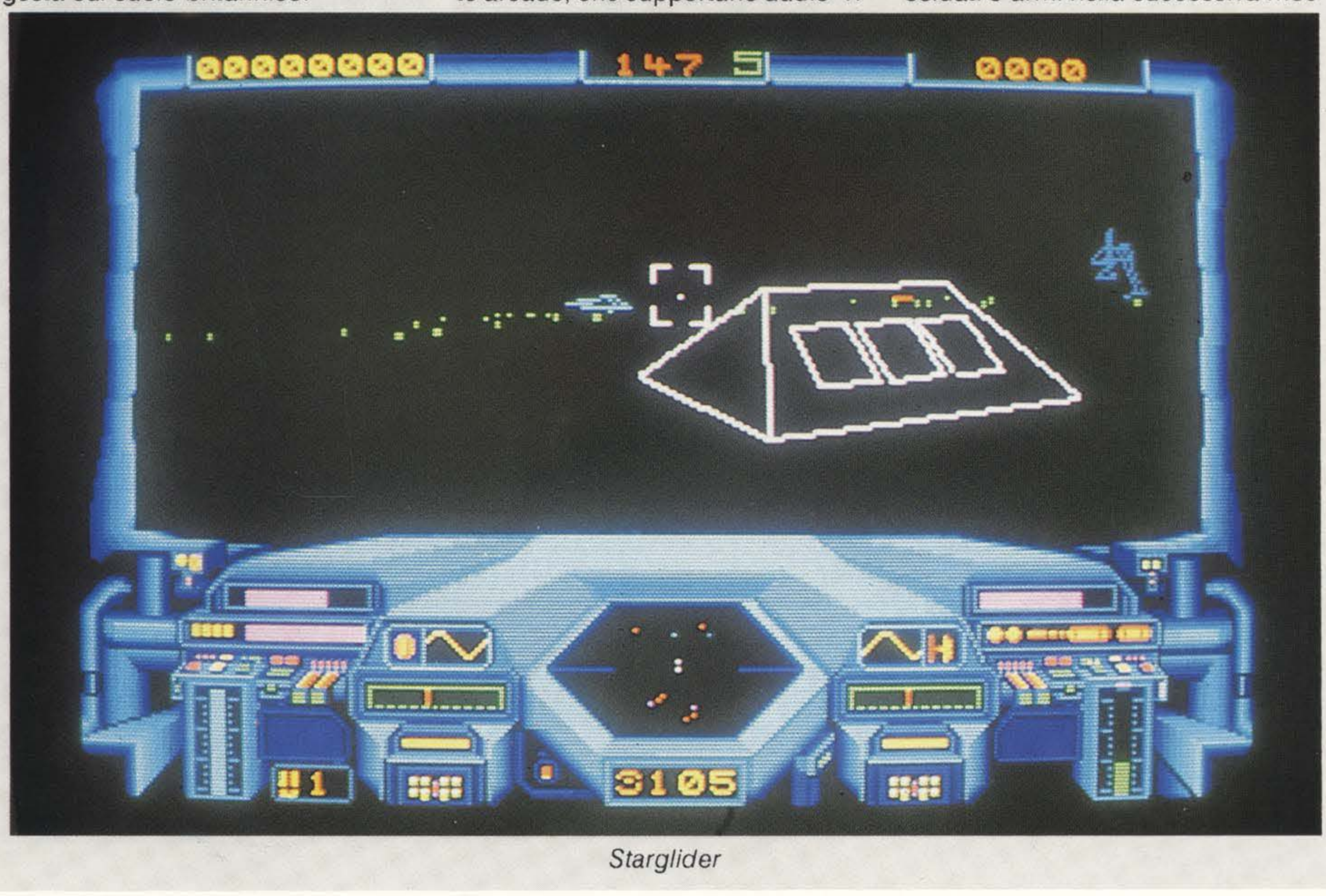
E importante tuttavia ricordare che, lasciare sguarniti gli spalti della vostra roccaforte, può rivelarsi una decisione sconveniente e senz'altro ardita e rischiosa anche se, a volte, necessaria.

Il menu implementato alla carta politica rappresentata sullo schermo, racchiude tutti i comandi e le opzioni che realizzano l'aspetto strategico, tipico di ogni gioco di simulazione, di Defender of the Crown; da qui, infatti, si può accedere alle varie competizioni, di stampo prettamente arcade, che supportano audio visivamente, tutte le fasi di gioco che rispondono al torneo a cavallo (Go Tournament), all'assedio di un castello (Seek Conquest), alle razzie ai danni delle roccaforti nemiche (Go Raiding) e a tutte le vicende relative alla politica che deciderete di seguire nel tentativo di eliminare l'oppressione normanna.

Nonostante l'apparente complessità di tutti questi comandi e delle numerose opzioni di gioco, facilmente gestibili con il mouse, Defender of the Crown si rivela un tipo di competizione molto intrigante, veloce, facilmente gestibile sul piano strategico e molto piacevole da giocare nell'ambito della semplice dimensione arcade.

Quando, ad esempio, si decide di razziare un castello nemico, organizzando un'incursione notturna al comando di un pugno di uomini, tutti gli smanettoni del joystick e, in questo caso, del mouse, troveranno pane per i loro denti nel dimostrare le loro indiscusse abilità come invincibili spadaccini, martoriando letteralmente i tasti del "topolino" Amiga.

In questa fase, dunque, ci si può impadronire di parte del tesoro nemico, al fine di poter acquistare più soldati o armi nella successiva mos-



Starglider

sa del gioco; altrettanto si può fare recandosi ad un torneo nel quale, a colpi di lancia e scudo, se riuscirete a disarcionare il vostro sfidante, potrete vincere uno dei suoi territori messi in palio, usufruendo di un accresciuto numero di gabelle nel mese successivo.

La vera chicca di Defender of the Crown è infatti questo tipo di gioco d'azzardo medievale, nel quale, oltre a giostrare per la semplice gloria, potrete decidere di rischiare e, possibilmente, vincere alcuni dei territori in mano ai normanni.

Inutile dire però che, qualora siate voi a "mordere la polvere" dell'infuocato terreno di combattimento, sarebbe il vostro nemico il vincitore di uno dei vostri possedimenti.

L'aspetto grafico della giostra medievale di Defender of the Crown è talmente realistico da far temere al giocatore di essere sbalzato dalla propria poltrona piuttosto che dalla cavalcatura simulata, gratificando così ogni possessore di un Amiga di un'esperienza di gioco, al momento, davvero unica ed irripetibile.

Del resto, ogni singolo aspetto dell'intero programma è stato creato con una dovizia di particolari e con una originalissima nota di realismo tali da rendere ogni giocatore completamente dimentico dell'ambiente che lo circonda, ormai immerso anima e corpo in questa fantasmagorica avventura medievale.

Qualora vi trovaste a corto di uomini potete perfino richiedere cospicui aiuti ad un certo Robin di Lockesley (meglio noto come Robin Hood) nel cui spirito non alberga che un odio profondo per l'invasore normanno e un senso di fratellanza e di amicizia per qualsiasi principe sassone; recandovi dunque nel suo imprendibile e misterioso nascondiglio, la foresta di Sherwood, potrete ottenere per ben tre volte gli aiuti necessari per continuare le vostre campagne e per opporvi sempre più concretamente alla minaccia nemica.

In Defender of the Crown c'è tutto questo e altro ancora e sono certo che non basterebbe forse l'intera rivista per disquisire ampliamente su tutte le rivoluzionarie e poliedriche caratteristiche di uno dei più bei giochi al momento disponibili per Amiga.

Quale dunque migliore soddisfazione e divertimento se non quello di scoprire, passo per passo, ogni risvolto di questa epopea medievale, nella tranquillità della propria abitazione, davanti ad una tazza di caffè, impegnati in una delle più eccitanti sfide mai proposte dai nostri "amici cibernetici"?!

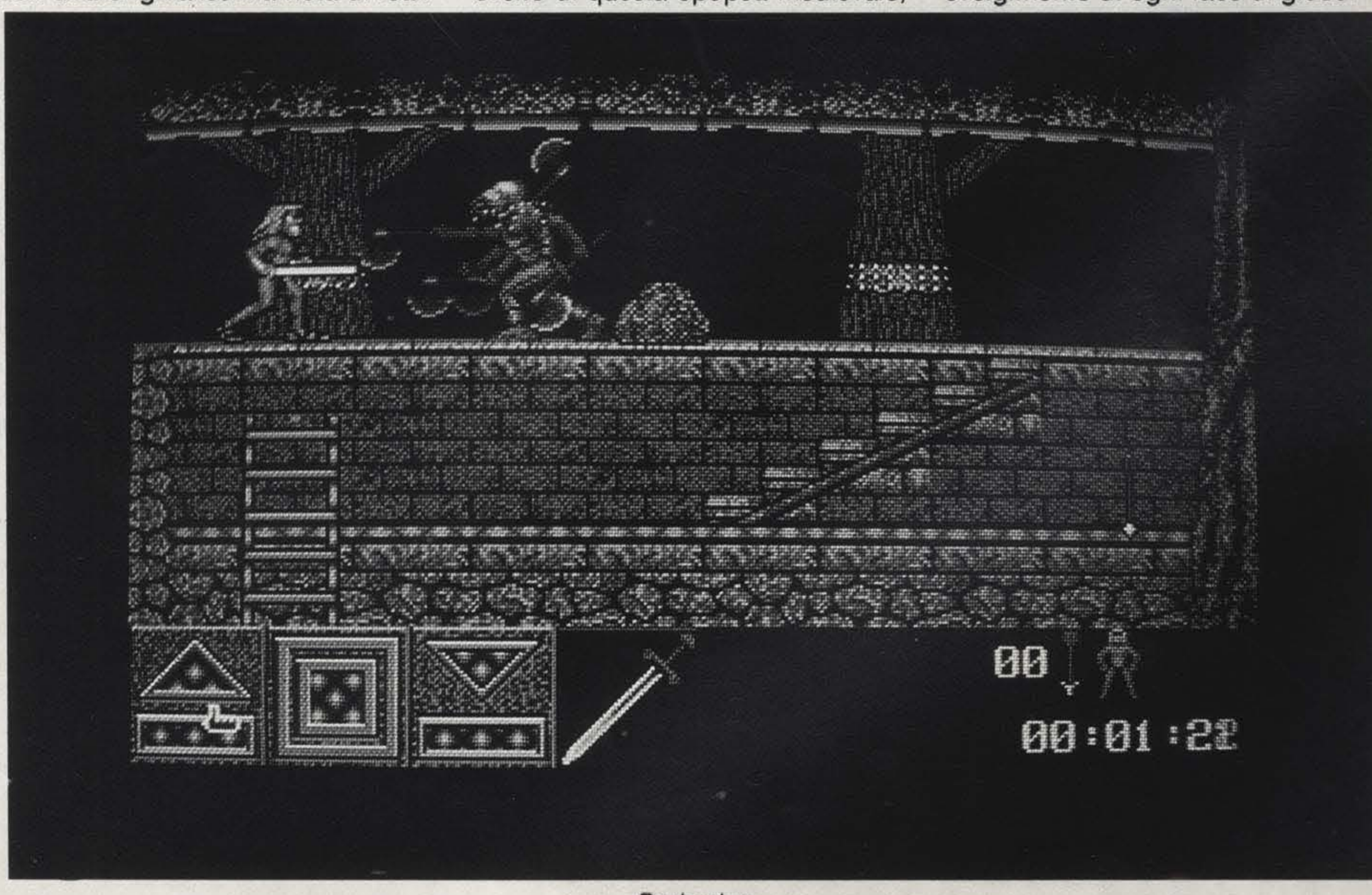
Non voglio dunque rovinare o diminuire il vostro divertimento con ulteriori osservazioni, sono certo che Defender of the Crown può parlare per sè!

Non è una simulazione, non è un semplice arcade, non è solo uno shoot'em up; Star Glider, prodotto dalla Rainbird, è un videogame unico, stupefacente e molto bello.

Ci risiamo, direte voi, ancora un gioco "tutto azione, brivido e avventura?!"

No, non vi consiglio di azzardare commenti troppo superficiali su Star Glider, almeno fino a quando non l'avrete provato, giocato e, di certo, molto apprezzato.

La grafica a vettori 3D, ad esempio, si discosta notevolmente da tutte le precedenti realizzazioni di questo genere in cui, l'intera e declamata dimensione tridimensionale veniva sviluppata in maniera superficiale, poco realistica, impacciando e rallentando, insopportabilmente , lo svolgimento di ogni fase di gioco.



Barbarian

In Star Glider sembra davvero di pilotare un vero caccia da combattimento stellare, potendo muoversi con un'infinita libertà, in tutte le direzioni, con una visione molto realistica a 360 gradi e con una velocità d'azione davvero sorprendente.

Strano a dirsi, Star Glider non è il nome della vostra sofisticata navetta da combattimento ma, identifica la corposa flotta di possenti veicoli nemici dotati di particolarissime apparecchiature capaci di ingannare i normali radar e le comuni stazioni di sorveglianza installate sul vostro pianeta natale.

Il comandante in capo delle forze del male, questa volta risponde al nome di Hermann Kruud il quale, tormentato da una inestinguibile sete di potere, sta cercando di invadere Novenia, patria dell'intrepido eroe della vicenda, tale Jason.

Il simpatico Kruud dispone di una flottiglia di Star Glider, possenti bombardieri stellari, in grado di giungere nel cuore delle installazioni militari e civili di Novenia, senza essere identificati e rilevati dalle varie stazioni radar.

A questo proposito, il nostro impavido Jason si trova, a sua volta, al comando di un nuovissimo e competitivo velivolo spaziale, in grado di bloccare e contrastare ogni tipo di infiltrazione nemica.

Prendendo un piccolo spunto da Tau Ceti, quindi all'inizio del gioco, vi trovate già seduti nel posto di guida del vostro mezzo da combattimento, pronti a decollare per intraprendere una capillare perlustrazione di tutta la superficie di Novenia, alla ricerca di eventuali intrusi belligeranti.

Le armi a vostra disposizione, per opporvi concretamente alla minaccia nemica, sono molte; avete i classici e fidati cannoni protonici laser, in grado di infliggere gravi danni a tutti i più comuni veicoli ostili, missili terra-aria e potenti razzi teleguidati capaci esclusivamente di abbattere ogni Star Glider che vi si parerà innanzi.

Sul vostro caccia disponete, inoltre, di un sofisticato Radar, indispensabile per avvistare ogni tipo di velivolo alieno, Star Glider compresi, un indicatore di direzione, alcuni schermi deflettori di protezione che, ovviamente andranno via via esaurendosi ogni volta che un colpo esploso dal nemico andrà a segno, un indicatore della potenza rimasta ai vostri cannoni laser, un terminale di bordo con le coordinate della vostra posizione e di quella dei veicoli presenti sul pianeta, le informazioni relative alla vostra velocità, all'altitudine e al sistema di puntamento dei laser.

Qualora le vostre riserve di carburante e di potenza negli schermi deflettori si esaurissero quasi completamente, è possibile ottenere i necessari rifornimenti presso uno dei molti silos presenti su Novenia.

Per entrare in contatto con uno di questi, è sufficiente localizzarne e, possibilmente, memorizzarne le coordinate, intraprendere la rotta di avvicinamento e moderare la velocità d'attracco, regolando opportunamente l'altitudine di volo, pena clamorosi e poco proficui scontri frontali con i suddetti silos!

Ma, attenzione, in queste stazioni di rifornimento non si possono ricostituire le riserve di plasma energetico del vostro caccia; a questo proposito, infatti, è necessario e indispensabile localizzare l'unico "distributore d'energia" installato su Novenia, costituito da due altissime torri generanti un raggio luminoso incrociato che il vostro velivolo dovrà agganciare e collegare al cuore dell'impianto energetico, rifornendosi adeguatamente del plasma perduto.

Facile?! No, per niente, visto che, a complicare ulteriormente le cose, l'astuto Kruud ha destinato due dei suoi più potenti Star Glider alla difesa dei depositi di energia, pronti, in questo caso, ad allontanare da questi, ogni veicolo avversario.

Purtuttavia, armandovi di alcuni missili teleguidati, ai quali si accennava poc'anzi, ognuno di voi potrà eliminare gli odiati Star Glider e liberare la preziosa installazione.

Occhio però: per distruggere uno di questi caccia nemici è necessario esplodere ben tre missili teleguidati, diretti verso il sistema di propulsione di ogni Star Glider ma, dato che la vostra navetta può trasportare solo due razzi per volta, sarà opportuno fare rifornimento e ritornare sul luogo dello scontro, avendone precedentemente memorizzato le esatte coordinate.

Nei silos, inoltre, è possibile ottenere ogni tipo di informazione al riguardo di tutti i veicoli nemici che vengono presentati sul vostro terminale video, qualora ne facciate richiesta, uniti alle caratteristiche tecniche e belliche.

Abbiamo ben 16 differenti veicoli nemici che vanno dai normali trasporto truppe terrestri, simili agli Scout Walker di Guerre Stellari, ai classici Skimmer da combattimento aereo, fino ai carri armati più evoluti che l'industria bellica degli Egron (il popolo di Kruud) abbia mai sfornato.

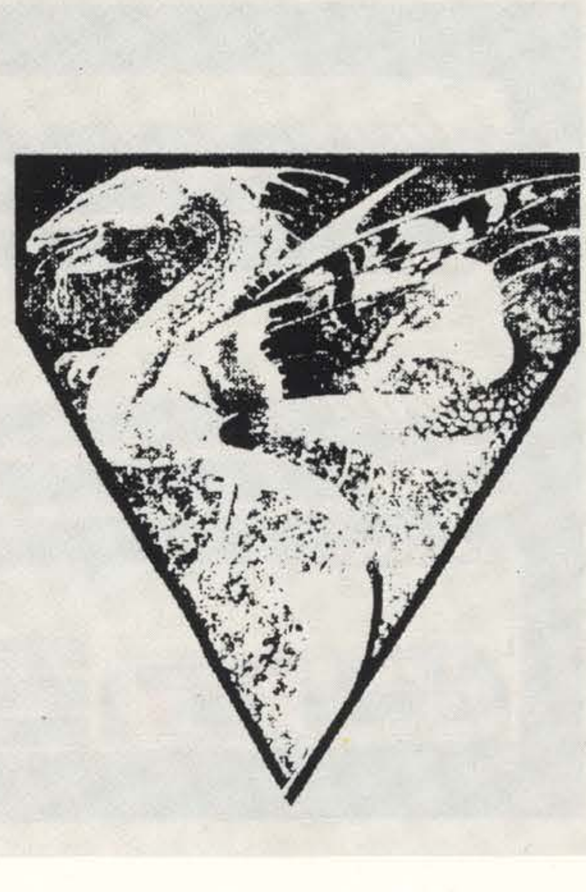
La grafica di Star Glider è davvero stupenda; questo gioco, inizialmente creato per l'Atari 520ST, nella versione per Amiga possiede in più un sonoro a dir poco strabiliante!

Provare per credere, Star Glider è un gioco eccezionale e, chi legge questa rivista da qualche tempo sa che raramente si usano questo tipo di aggettivi per un semplice videogame.

C'è di tutto, azione, strategia, competizione arcade e, naturalmente, tantissimo divertimento.

Che dire di più su questi tre programmi, chi non li conosce potrà apprezzare senza dubbio le grandi doti grafiche ad un prezzo veramente interessante.

GRAFICA 9
SONORO 8
GIOCABILITA'9



TURBO TRAX

MICRODEAL

AMIGA
DISCO
PREZZO LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER

Se ricordate programmi quali Scalextric per CBM 64, riconoscerete immediatamente in Turbo Trax un vero e proprio rifacimento per Amiga del gioco su citato.

Tutti, chi prima, chi dopo, hanno passato parte dei loro divertimenti a costruire e infine a giocare con la tanto avvincente pista di automobiline.

Turbo Trax, altri non è che la versione computerizzata di questo tipo di gioco. In precedenza come già citato, altri game avevano abbozzato questo genere, Scalextric ne era proprio la prova.

Turbo trax consiste, per chi ancora non lo avesse capito, in una gara di macchine elettriche.

Possiamo già inizialmente sfruttare i circuiti precostituiti dalla Microdeal, ognuno ovviamente con differenti caratteristiche.

La peculiarità più importante del programma la troveremo nella costituzione della pista, come anticipato qualche riga fa, esiste la possibilità di creare nuovi circuiti con nuove difficoltà.

Possono partecipare alla gara un massimo di due giocatori, qualora non foste in due, l'incombenza del nostro avversario la possiamo dare al computer.

Un menu iniziale stabilisce le regole da seguire durante la gara.



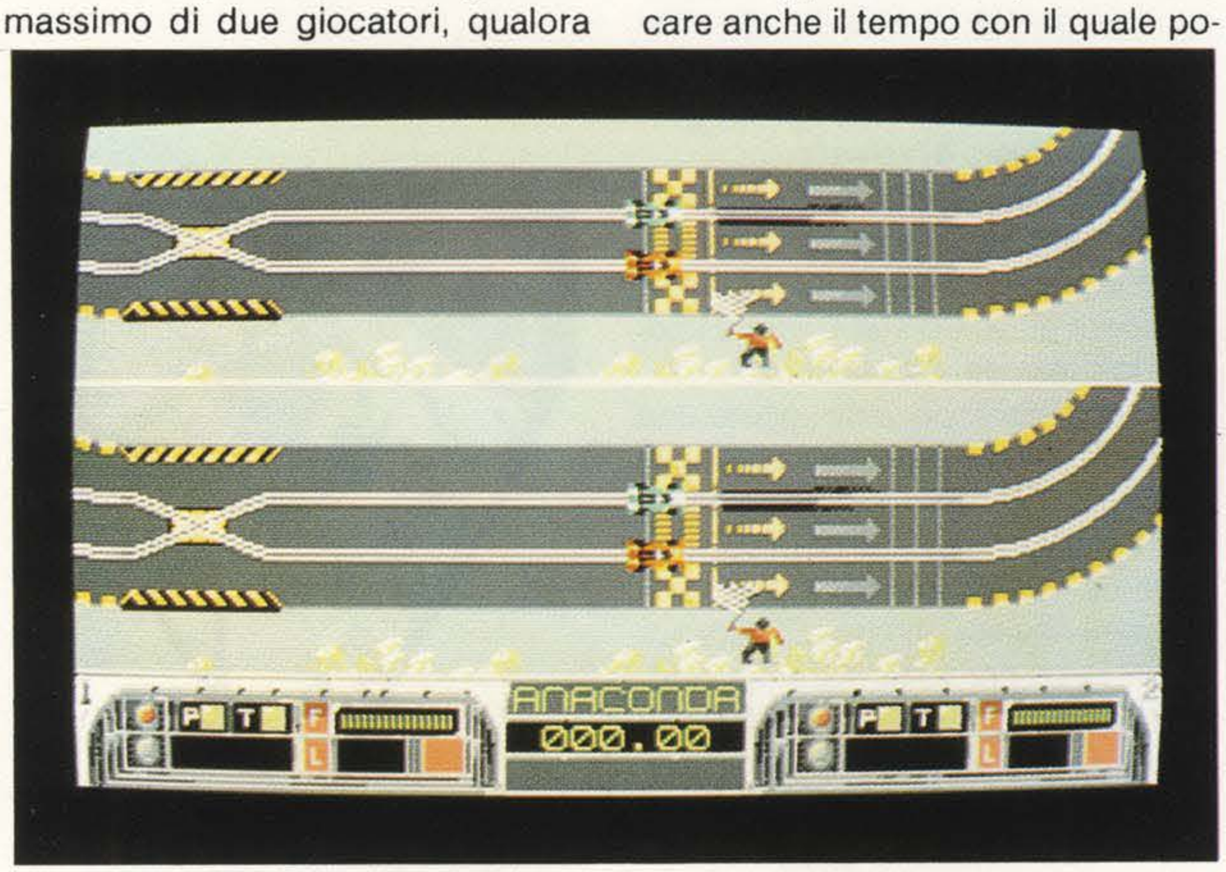
Il menu inizia con la scelta del circuito, come già anticipato esistono già costituiti ben cinque circuiti e sono Anaconda, Swervy, Bluefire, Canyon e Whiplash. Sempre in questa prima opzione, un asterisco posto sempre lì dove si possono scegliere i circuiti, consente di poter caricare piste create dalla nostra immaginazione.

Una volta scelto il circuito, si presenta l'opportunità di poter modificare anche il tempo con il quale poter svolgere la gara, Wet e Dry, stabiliscono se vogliamo gareggiare con la pista bagnata o con quella secca.

Abbiamo vari livelli di difficoltà che partono dal livello 0 fino al livello 3. Le variazione di queste difficoltà consistono nell'aumentare l'instabilità dell'auto e diminuire il limite di rottura del mezzo.

Segue la selezione dei partecipanti da uno ad un massimo di due.

I giri da percorrere variano da 1 fino a 99 con la facoltà di cronometrare i tempi (opzione Time Trials, al fine di entrare nei record della pista), oppure di eleggere il vincitore solo passando la linea del traguardo per primo (escludendo l'opzione Time Trials e conseguente senza poter vedere il proprio punteggio nei record).



Finisce la serie di opzioni da menu, la selezione del colore dell'auto sia nostra che del nostro avversario.

Sono stati previsti, per chi decidesse di fare numerosi giri, l'indicatore di capienza del serbatoio della benzina e l'indicatore dello stato delle gomme e della pressione dell'olio.

A questo punto possiamo iniziare normalmente un gara contro il nostro avversario, pensate che sono stati riproposti fedelmente dalla realtà, la serie di movimenti che effettua una macchinina. Ad esempio, in curva, se non si devia più che accura-

tamente, un'insieme di scintille farà percepire la sbagliata manovra.

Oltre ai tratti di tracciato su menzionato, bisogna aggiungere che, durante il percorso, si potranno trovare anche delle strettoie, in queste è utile, per portare la gara al termine, non toccare l'auto avversaria, perchè ciò decreterà la fine della corsa. Se queste modalità fin qui espresse sembrano alquanto facili, la creazione del circuito non è proprio il massimo della semplicità.

Quando si è nel menu iniziale, premendo il tasto Escape, si entra nel menu di creazione circuiti. Sullo schermo, viene proposto un insieme di parti di circuito che, a mò di puzzle, permetterà di fare nuovi percorsi. Turbo Trax nel complesso è un bel gioco, ben fatto e con una struttura che non richiede molto apprendimento.

La grafica non è eccelsa, ma ben architettata. Lo schermo, durante la gara, è diviso in due parti (come accadeva in Pit Stop II) dove è possibile vedere il proprio mezzo.

Il sonoro è sufficiente alle doti del programma, sono state riprodotte perfino le scariche elettriche.

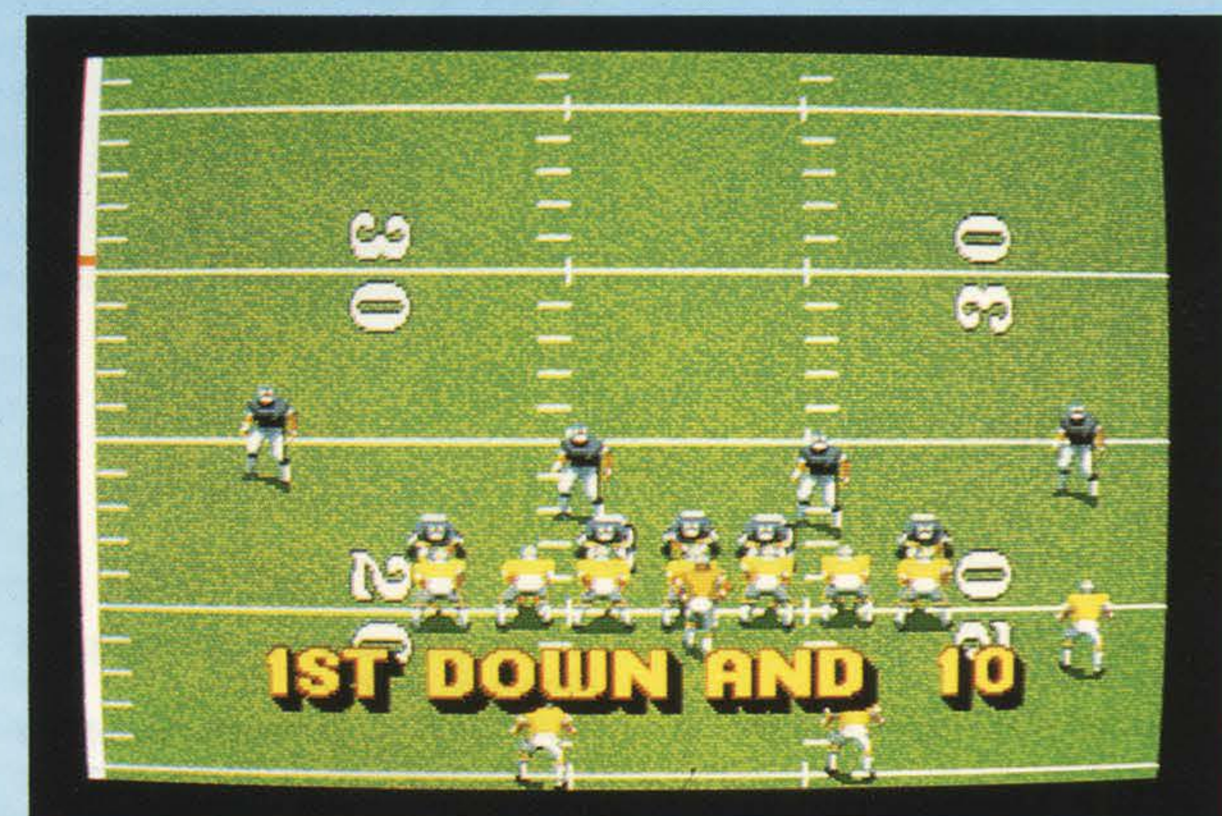
La giocabilità è veramente ottima, pensate che è stato previsto perfino un tasto che permette di avere un buon controllo della macchinina anche con un Joystick senza microswitch.

GRAFICA 6
SONORO 6
GIOCABILITA' 7

TV SPORTS FOOTBALL

CINEMAWARE

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT.59.000
IMPORTATORE: LEADER



Chi vorrebbe appiccicare la scomoda e stretta etichetta di Software House "cinematografica" alla Cinemaware, si sbaglia di grosso! La famosa casa madre di successoni come Defender Of The Crown, The Three Stooges e Rocket Ranger, esce, proprio in questi giorni, con un nuovo ed insolito videogame. Abbandonate le atmosfere "da lungometraggio" computerizzato, i game designer di Sinbad & Co. portano sullo schermo una nuova versione del football americano. Il titolo del programma, TV Sports Football appunto, ci fa supporre che il gioco che ci accingiamo a recensire sia il primo di una ennesima serie sportiva. Lasciando ai posteri l'ardua...sentenza (questa frase l'ho già sentita da qualche parte!), apriamo la sfavillante confezione.

Escono, nell'ordine, due dischetti (nella migliore tradizione Cinemaware), l'onnipresente catalogo Mirrorsoft (che distribuisce il gioco in tutta Europa) e due spessi manualetti di istruzione (in inglese, ahi! Ahi!). Il programma si presenta subito come la migliore simulazione di Football mai vista su un home o personal computer. Ci permette di giocare da soli, contro avversari umani o computerizzati, di allenarci, il tutto "condito" da eccezionali fasi arcade. Ogni squadra è composta da 11 giocatori assegnabili rispettivamente alla difesa e all'attacco. Possiamo scegliere tra 28 differenti team con oltre 400 giocatori. Se ciò non basta è anche possibile creare, ad uno ad uno, ogni singolo atleta da incorporare ad una squadra tutta nostra. 24 sono le possibili tattiche di attacco e difesa e anche qui esiste la possibilità di improvvisare o di crearsene delle nuove. Infine, all'interno del programma abbiamo un specie di "Domenica Sportiva" (con tanto di annunciatore!) che registra i risultati, mostra le migliori azioni e via dicendo. Già perchè a momenti dimenticavo di dirvi che la simulazione della Cinemaware offre la possibilità di giocare un intero campionato (League, per dirla "a stelle e a strisce"), con tanto di statistiche, record e schede personali di ogni giocatore, visionabili in qualsiasi momento.

Inutile sottolineare che ogni singola fase di gioco ed ogni sequenza del programma sono evidenziate e sottolineate da una miriade di superbe pagine grafiche, animazioni spot digitalizzati, il tutto unito alla consueta, rutilante colonna sonora (effetti speciali compresi!!).

Il primo manuale di istruzioni ci fornisce un'interessante e stringatissima storia di questo sport, evidenziando e spiegando, a chi di football non se ne intende, la funzione di



ogni singolo componente dei team. Quarterback, Halfback, Wide Receiver, Inside e Outside Linebacker, Cornerback, Kicker, Linea Difensiva, Linea d'Attacco, c'è proprio tutto in TV Sports Football. Nel secondo manuale troviamo la classica e vera guida al gioco che permette di...indossare subito l'elmetto e la divisa e di gettersi nella mischia! Purtroppo un soggetto così ben sviluppato e portato alla luce su Amiga e Atari ST viene penalizzato, almeno nel nostro paese, dalla scrsa popolarità del Fotball che negli States, ovviamente, va per la maggiore. Oltre alle istruzioni interamente in lingua inglese quindi, se vogliamo acquistare quest'ultimo prodotto Cinemaware dobbiamo essere davvero appassionati di Football americano. Non pensate di poter giocare qualche partita improvvisando: TV Sports Football è talmente completo, organizzato e realisticamente complicato da escludere a priori qualsiasi tipo di improvvisazione. La Cinemaware dal canto suo ha raggiunto i massimi livelli di espressione in questo stupefacente programma che sfrutta, chiaramente, l'esperienza maturata dalla software house durante quasi quattro anni di presenza sul mercato.

Il costo è proporizionato all'altissima qualità del programma che, come ripeto, è purtroppo destinato solamente agli appassionati di questa disciplina sportiva. Se proprio non lo siete, che male c'è ad imparare a giocare (con il computer) a Football?!

GRAFICA: 9
SONORO: 9
GIOCABILITA': 9

ESPIONAGE

GRANDSLAM ENTERTAINMENTS LTD.

AMIGA - ATARI ST -C64/128 - SPECTRUM
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO:
IMPORTATORE: LEADER

ESPIONAGE è un classico gioco da tavola, dove i giocatori devono sfruttare la propria abilità per diventare Master Spy. Avete a disposizione un team di 12 agenti che devono partire dalla vostra base e procedendo sul tavolo da gioco (che rappresenta le capitali, i deserti, i pozzi petroliferi, gli aeroporti, ecc.... del mondo) cercare di sfuggire alle trappole mortali tese dagli agenti avversari. Come nella realtà, gli agenti hanno nelle mani le sorti del destino del mondo. Scopo di ESPIONAGE è: trovare le quattro scatole metalliche che contengono i microfilm coi disegni dell'arma finale. Chi riuscirà a trovare i microfilm ed a ritornare vivo alla base sarà il vincitore e potrà dominare il mondo.

All'inizio del game dovete definire il limite massimo di tempo, termine, passato il quale verrà sospeso il gioco e verrà eletto il vincitore. Il limite massimo è di 99 ore e 99 minuti. Oltre al tempo massimo è anche possibile definire un lasso di tempo per ogni singola mossa (dai 30 ai 60 secondi).

La scacchiera si trova nella parte sinistra dello schermo. Sul video ne viene raffigurata solo una parte, col mouse la si fa scorrere verso la zona desiderata, è composta da caselle bianche, nere e rosse. Le caselle nere rappresentano le zone del mondo nelle quali gli agenti non possono andare. Le caselle rosse indicano invece le basi di partenza e di arrivo dei singoli agenti. La parte bianca della scacchiera raffigura le zone del mondo dove gli agenti possono operare e se necessario scontrarsi e cercare di eliminarsi a vicenda. La zona centrale della scacchiera, è il settore più importante, qui sono nascoste le quattro scatole contenenti i pezzi dei microfilm.

Il pannello laterale mostra lo stato del gioco: tiene conto delle mosse di ogni giocatore e del livello del successo finanziario di ogni contendente.

Tramite il menu delle opzioni è possibile:

- operare degli ingrandimenti su alcune zone della scacchiera
- con l'icona pause: fermare momentaneamente lo scorrere del tempo
- chiedere dei consigli al computer, che vi suggerirà la migliore mossa facendo lampeggiare l'agente da spostare
- chiedere al computer di muovere al proprio posto.

Durante le varie fasi del gioco è possibile vivere molte delle situazio-

Le ambizioni degli atleti da tutti gli angoli della Terra culminano in questi campionati. E'qui, infatti, che il fior fiore dell'élite sportiva si è radunato, in questa occasione irripetibile, per conquistare i titoli piu ambiti che siano noti all'uomo.

Ora la Epyx ti offre la possibilità di competere con i migliori sportivi del mondo in otto gare sportive che metteranno alla prova il tuo coraggio ed ardimento, spinti al limite assoluto!

Devi usare movimenti delicati e veloci. Avrai bisogno della massima accuratezza e di nervi di acciaio. Ti occorreranno forza, resistenza, abilità artistiche e fisiche. E soprattutto, dovrai avere il desiderio e la risolutezza di vincere!



La ricerca della medaglia d'oro è cominciata.
Fra te e la vetta più alta della fama sportiva, otto eventi ardui ed eccitanti! Sulla pista, unisci velocità, forza e ritmo nell'esplosiva CORSA AD OSTACOLI. Ed ora impegnati in una prova spettacolare di semplice forza umana, mentre competi per la massima distanza nel LANCIO DEL MARTELLO. E poi mira sempre più in alto con il SALTO CON L'ASTA. Compi uno sforzo estremo per superare quella sbarra ad un'altezza quasi impossibile!

Ora prendi fiato. Ci avviamo verso la palestra e gli ANELLI. Una prestazione ginnica unica, in cui sono indispensabili un controllo ed una forza supremi. Qui puoi quindi competere alle PARALLELE ASIMMETRICHE, l'avento del nastro azzurro.

LA VOLATA SUL VELODROMO ti vedra preso in una dura battaglia fisica e psicologica. E poi l'evento forse più snervante — il TUFFO DAL TRAMPOLINO. Dovrai proprio prepararti psicologicamente per questa gara!

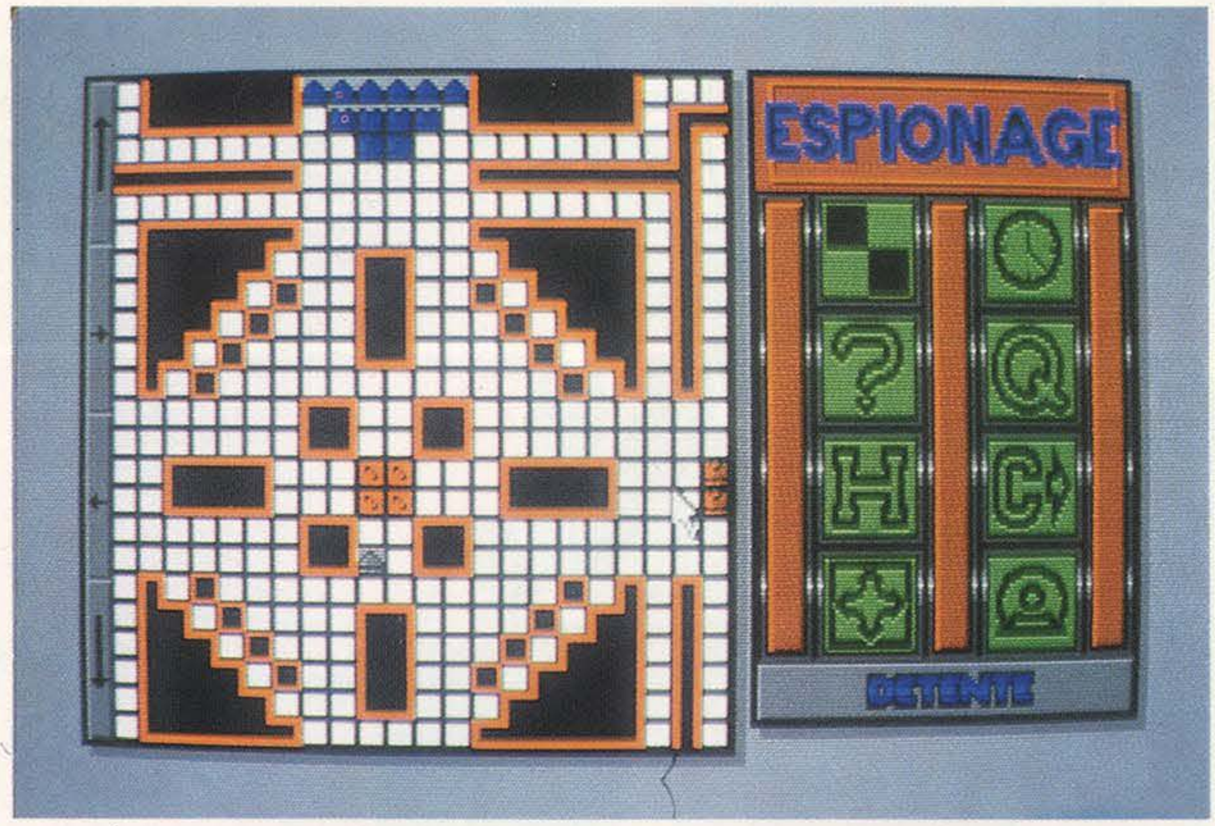
Ed infine l'ARCO. Calmo. La mira deve essere accuratissima e il braccio non deve muoversi. Riuscirai a conquistare ancora un'altra medaglia?



- Otto gare durissime
- Scelta fra una gara con piu giocatori o contro il computer

EPYX®

Ora disponibile per: CBM 64/128 • Disponibile presto per: Amiga





ni che capitano solitamente nella realtà spionistica, ma che i comuni mortali vedono solo al cinema. Si possono ad esempio eseguire scambi di agenti,con questa mossa si può modificare completamente la partita, qualsiasi agente può essere rimosso e sostituito da un altro vostro uomo. Ricordatevi che, quando eseguite uno scambio, se un agente è in possesso di un microfilm, questo rimane in suo possesso anche a scambio avvenuto. E' inoltre possibile eliminare gli agenti nemici uccidendoli. Se all'inizio del game avete optato per l'opzione "SANCTION IN" ogni agente sarà obbligato ad eliminare ogni avversario che si presenti sulla sua linea spostamento/fuoco. In caso contrario il vostro uomo verrà eliminato e rimosso dalla scacchiera. Anche qui come nella realtà non sono ammesse debolezze, questo è un mondo che non perdona. Per prelevare un microfilm, un agente segreto dovrà arrivare diagonalmente sulla casella contenente il microfilm, e prelevarlo. L'icona che raffigura l'agente in possesso del microfilm cambia di aspetto, rendendo più facile al capo della rete spionistica decidere chi proteggere e (se necessario) chi sacrificare . Se si elimina un agente nemico in possesso di un microfilm questo passa nelle mani del suo assassino.

Il gioco termina quando tutti i microfilm sono stati prelevati dagli agenti segreti e sono al sicuro nelle basi di partenza dei giocatori. ESPIONAGE è un ottimo boardgame, un programma che permette di passare in maniera piacevole alcune ore seduti davanti al computer.

La giocabilità è elevata, l'uso del mouse rende naturale ogni operazione. Le istruzioni sono da consultare solamente per apprendere le regole che stanno alla base del gioco. ESPIONAGE si rivolge a tutti quei possessori di un AMIGA o di un ATARI che non amano solo i games del tipo spara e scappa e che spesso non trovano nessun compagno disposto a disputare una partita a scacchi od a Risiko od, ancora, a ESPIONAGE.

GRAFICA: 7
SONORO: 7
GIOCABILITA': 10

Simulations

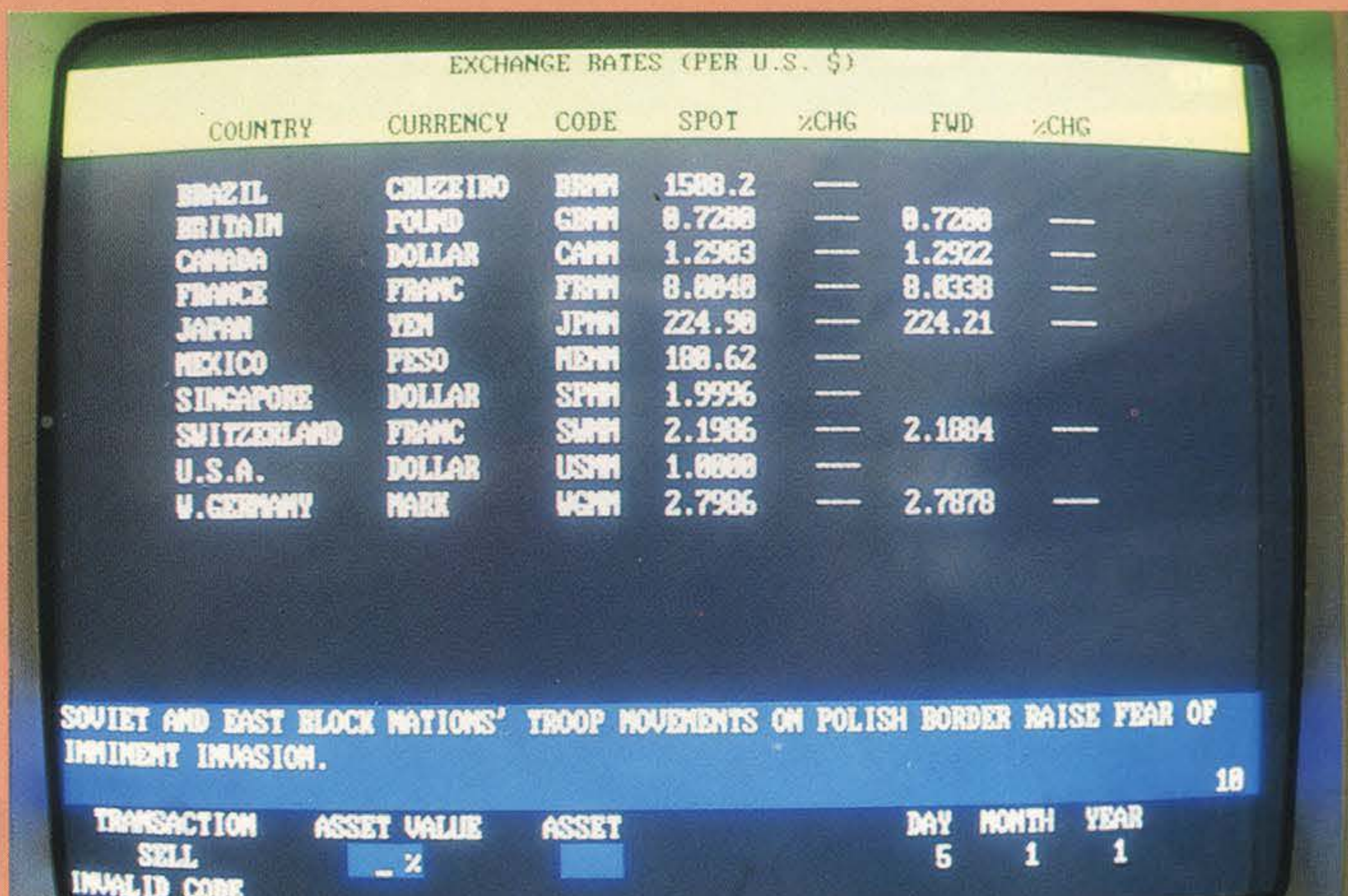
Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

MONEY BAGS

COSMI

IBM E COMPATIBILI MS-DOS
PREZZO LIT. 59.000
IMPORTATORE: LEADER



Giovani miliardari che non sapete come passare il tempo libero... ecco un gioco che si addice alle vostre caratteristiche e perchè no anche alle vostre ambizioni.

Se invece (come molto probabilmente) siete dei giovani squattrinati alla ricerca di nuove emozioni ecco il programma che fa per voi. Possedete un milione di dollari e dovete cercare di far aumentare, a dismisura, il capitale iniziale facendo degli investimenti in borsa, degli ottimi investimenti se non volete rimanere rapidamente sul lastrico. Potete operare su tutte le borse del mondo: da NewYork a Tokio a Zurigo. Qualsiasi affare che permetta di guadagnare denaro fa per voi. Vi troverete spalla a spalla con i migliori banchieri della terra, dovrete inoltre fare concorrenza ai ricchi gnomi svizzeri. Sarà imperativo diventare multimiliardari. Una volta ricchissimi dovrete diventarlo ancora di più, sarà una scalata continua. Sono permessi tutti i colpi bassi e sleali che hanno lastricato di sangue le vie della finanza mondiale.

Per giocare a MONEY BAGS basta avere un XT con scheda grafica e 128 Kram. Dopo avere scelto il livello di difficoltà del gioco iniziate a studiare le varie azioni sulle diverse piazze borsistiche.

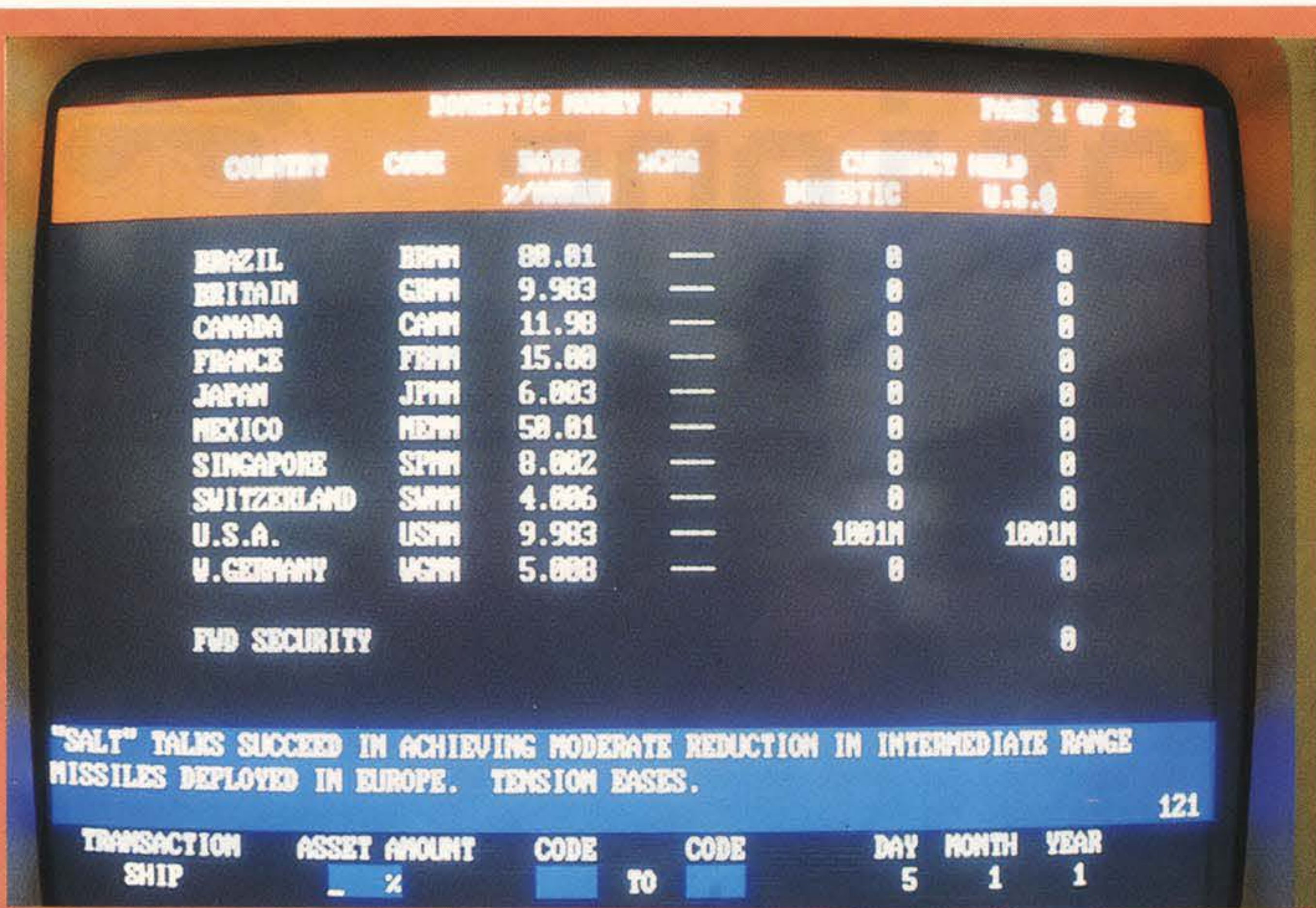
Sono utilizzabili tutti i tasti funzione, da F1 a F10. I tasti F1 ed F2 permettono di vendere, acquistare e prenotare partite di azioni od obbligazioni. Con questi due tasti si possono eseguire tutte le transazioni utili per acquistare o ceder titoli. Gli altri tasti funzione permettono invece di acquisire dati ed informazioni sui vari titoli quotati sulle borse di tutte le nazioni del mondo capitalistico. Potrete vedere il valore di cambio delle varie monete, l'assetto in tempo reale del vostro portafoglio titoli, il valore delle varie azioni e delle obbligazioni e dei titoli di stato. I dati che vengono forniti sono aggiornati in tempo reale, vedrete direttamente su video l'altalena dei prezzi dei vari titoli.

Col passare del tempo muteranno anche le condizioni esterne che fanno tirare o meno il mercato finanziario.

Vivrete la recessione dell'economia mondiale, la crisi del petrolio, la crisi di liquidità dovuta alla parziale insolvenza dei paesi sottosviluppati debitori di grosse somme di denaro ai paesi industrializzati. Se non sarete più che accorti nell'investire il denaro messovi a disposizione difficilmente riuscirete a superare i difficili momenti dell'economia mondiale.

Cercate di acquistare solo titoli sicuri, di grosse aziende, azioni che sono poco soggette alla spirale speculativa.

Se comperate azioni di società poco affidabili, con l'intento di fare un



grosso guadagno, cercate di tenerli il meno possibile e di venderli al primo sentore di fallimento dell'azienda.

Appena vi accorgete che ci sono le basi per un favorevole andamento della quotazione di qualche titolo acquistatelo e cercate di ottenere il massimo profitto in un lasso ragionevole di tempo.

Non disfatevi mai di buone azioni solo perché volete monetizzare o peggio ancora perchè avete bisogno di denaro liquido per pagare i debiti contratti tempo prima.

Cercate di avere sempre un sufficiente quantitativo di denaro liquido che vi permetta di superare i momenti difficili dell'economia mondiale, senza dover svendere delle buone azioni.

MONEY BAGS è un'ottima simulazione. Non è un semplice gioco, è anche un ottimo programma educativo che potrebbe essere utilizzato in molte scuole per far apprendere agli allievi le complesse leggi che regolano il mercato finanziario ed economico di questa epoca capitalistica.

Con MONEY BAGS si può apprendere giocando.

Col manuale viene fornito un piccolo glossario con spiegato il significato dei termini più usati nel mondo della finanza, si spiegano fra l'altro le differenze fra i diversi titoli e la diversità tra una obbligazione ed una azione.

La grafica è quasi del tutto inesistente, come testimonia anche la ridotta fame di memoria del programma, appena 128 K.

Sul video continuano a scorrere i valori delle varie azioni quotate in tutte le borse più importanti del mondo, borse che se acquistate il programma vi vedranno protagonista.

GRAFICA: N.C.
SONORO: N.C.
GIOCABILITA': 8

ECHELON

ACCESS SOFTWARE INC.

IBM E MS-DOS COMPATIBILE
VERSIONE PROVATA: SU IBM AT E SCHEDA EGA
PREZZO LIT. 39.000
IMPORTATORE:LEADER

ECHELON è il nome in codice di una base militare recentemente costruita su Isis, un pianeta appena scoperto all'estremità del sistema solare. Ad ECHELON attraccano tutte le navi della Federazione adibite al pattugliamento del pianeta per scortare i cargo e difenderli dagli attacchi dei pirati, che con i loro continui furti e soprusi, stanno creando non poche difficoltà alle autorità del pianeta. Per difendersi dai pirati, la Federazione Spaziale, ha inviato un incrociatore leggero tipo C-104. Voi siete al comando di questa avveniristica nave, la più moderna della flotta astrale. Gli ordini che avete ricevuto sono di pattugliare la superficie del pianeta e di scovare e distruggere le navi e le installazioni dei pirati.

Il territorio da controllare è vasto ed una buona parte non è mai stata sorvolata dalle forze della Federazione. Quindi oltre al pattugliamento, se vorrete riuscire nella missione, dovrete disegnare una mappa della zona meno conosciuta.

Per riuscire a portare a compimento l'incarico ricevuto dovrete (fra le altre cose):

- esplorare le rovine disseminate sull'intera superficie del pianeta
- decifrare il codice utilizzato dai pirati per comunicare
- scoprire i segreti del tempio
- cercare alcune persone amiche scomparse.

Per esplorare l'interno degli edifici, nei quali vi imbatterete, avete a disposizione un veicolo in grado di muoversi agevolmente sul terreno sassoso e boscoso di Isis.

Il C-104 Tomahawk è fornito di un nuovissimo tipo di computer in grado di elaborare, in tempo reale, tutte le informazioni che gli vengono fornite dalle sonde esterne.

La nave è armata con:

- H-DAPS: proiettili di antimateria, per mantenere completamente la loro efficacia devono essere lanciati a meno di 4000

metri dall'obiettivo

- PHOTON CANNON: cannone a raggi laser, l'effetto sul nemico è dirompente, unico neo dell'arma la corta gittata, meno di 4600 metri

- MISSILES: l'incrociatore è armato con missili a medio ed a lungo raggio, hanno una gittata di quasi 8000 metri.

Prima di iniziare la missione vera e propria fate un breve addestramento per familiarizzare con l'astronave e con i suoi strumenti. Iniziate ad impratichirvi sulle procedure di approdo alla base spaziale, studiatevi bene la mappa della zona già esplorata e con carta e penna aggiornate la mappa (fornita col programma), disegnando la parte non ancora esplorata.

All'interno del manuale c'è l'elenco delle lettere del codice usato dai pirati, ogni qual volta scoprite il significato di una lettera aggiornate la lista, e cercate di decifrare i messaggi in codice in arrivo.

La nave è munita di una unità RPV, l'RPV è un mezzo atto all'esplorazione ed all'osservazione, viene utilizzato all'esterno dell'astronave. E' in grado di volare allo stesso modo del C-104, è provvisto di un monitor che permette al pilota del Tomahawk di teleguidarlo sulle zone da esplorare. Se l'unità RPV dovesse andare distrutta potete richiederne una nuova non appena giungete alla base.



Quando siete senza energia o senza munizioni andate a rifornirvi.

La base è situata a 10000 metri di altezza nell'area B-3, settore G-7. La zona che vi è stata assegnata e che dovete controllare è un grosso quadrato di 840 chilometri di superficie, suddiviso in 36 aree di 140 kmq ciascuna.

Ogni area è a sua volta suddivisa in 196 settori di 10000 metri quadri ciascuno.

Il programma viene fornito su due dischetti completamente sprotetti.

La prima cosa da fare (se non si utilizza un hard disk) è di eseguire una copia di sicurezza del game. Fatto questo si può caricare ECHELON e, una volta forniti i dati necessari per l'identificazione della scheda e dell'eventuale presenza del joystick, iniziare a volare.

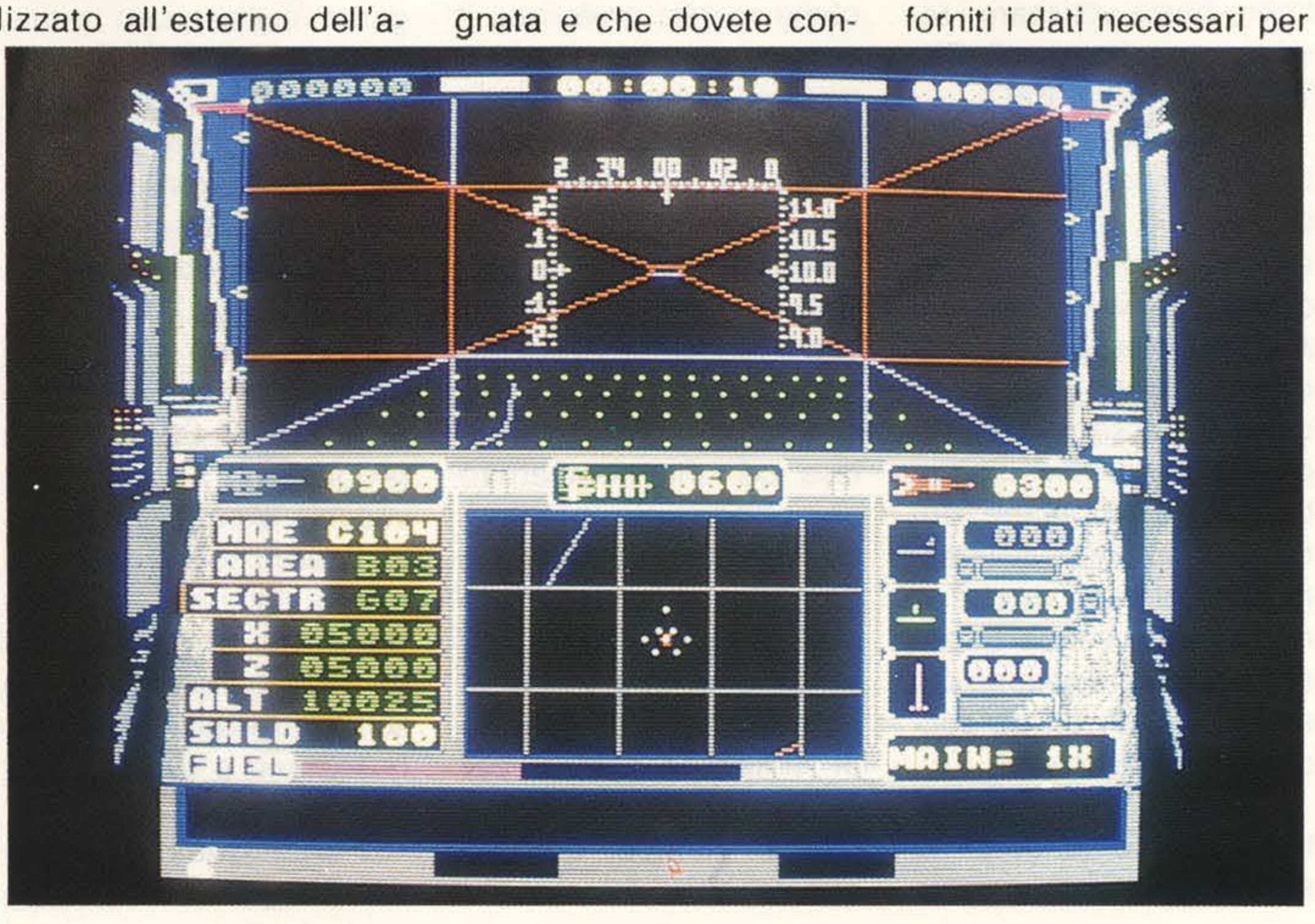
L'utilizzo del joystick facilita il controllo del velivolo durante gli spostamenti.

Per le varie funzioni: come la cernita delle armi, la richiesta di informazioni al computer di bordo, ecc..... si usa la tastiera.

Nella confezione è contenuto un utilissimo disegno della tastiera con segnati tutti i tasti abilitati e la loro funzione.

Inutile dire che per ottenere il massimo da ECHELON bisogna possedere un computer munito di scheda grafica EGA o di un Tandy con scheda a 16 colori.

L'utilizzo della CGA sminuisce di molto la bellezza del programma, ritenuto (e non a torto) dalle riviste specializzate americane un eccezionale simulatore di volo tridimensionale, prossimo vincitore di parecchi premi nel settore software e videogame.



GRAFICA: 9
SONORO: 6
GIOCABILITA': 8

ANCIENT BATTLES

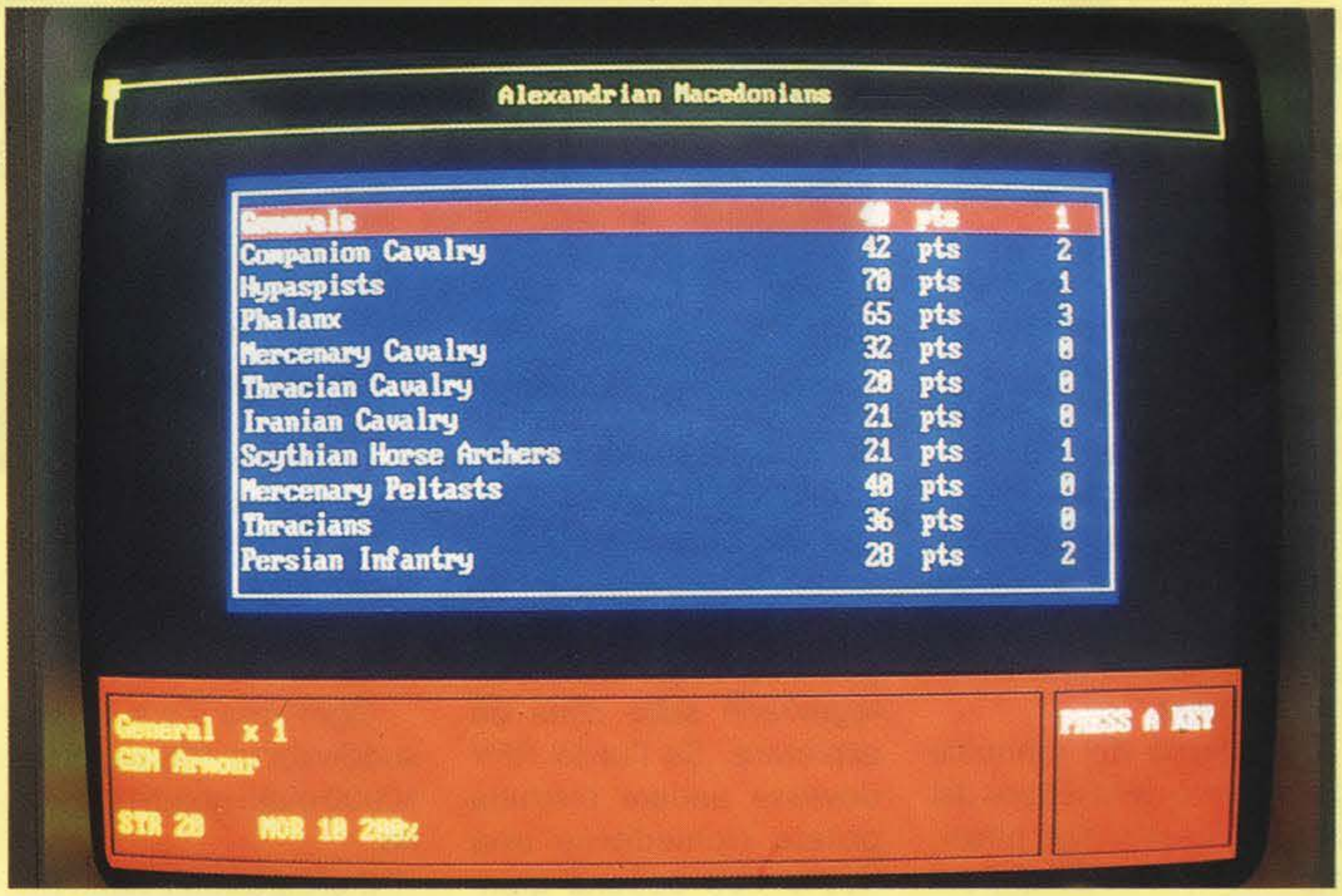
ENCYCLOPEDIA OF WAR

CASES COMPUTER SIMULATIONS LTD.

IBM - SPECTRUM - AMSTRAD
VERSIONE PROVATA: IBM
PREZZO:
IMPORTATORE:

ANCIENT BATTLES è un wargame in grado di ricreare e far rivivere battaglie avvenute agli albori della storia. Si può simulare qualsiasi scontro dell'epoca di Giulio Cesare o di Alessandro il Grande o di Attila od ancora di Annibale. Si possono ricombattere tutte le grandi battaglie del passato. Con il programma viene fornito anche un editor che permette di ricostruire le battaglie più disparate. E' possibile utilizzare i background già pronti o disegnarsene di propri. Lo stesso dicasi per le unità, se si vuole costruire un esercito diverso da quello proposto basta crearlo. Logicamente è possibile giocare con un amico o soli contro il computer. Fra le varie opzioni ricorderemo la possibilità di avere armate hidden (cioè nascoste), di fare disporre le varie unità dal computer, di variare le dimensioni del campo di battaglia.

Con il programma vengono fornite le informazioni di tutte le armate e le unità utilizzate nell'antichità, si va dagli albori della storia fino al 475, epoca dello sgretolamento del Sacro Romano Imperò, pressato ai confini dai barbari. Prima di iniziare a combattere è prudente farsi una copia del disco programma, per non correre il rischio di rovinarlo.



Per fare ciò basta utilizzare il comando DISKCOPY del DOS. Se volete installarlo su disco rigido vi basterà lanciare il file INSTALL contenuto nel disco di ANCIENT BATTLES.

Tutte le varie opzioni fornite dal game sono racchiuse in vari menu, per spostarsi da un menu all'altro basta utilizzare i tasti cursore, il tasto di "ENTER" ed il tasto "ESC".

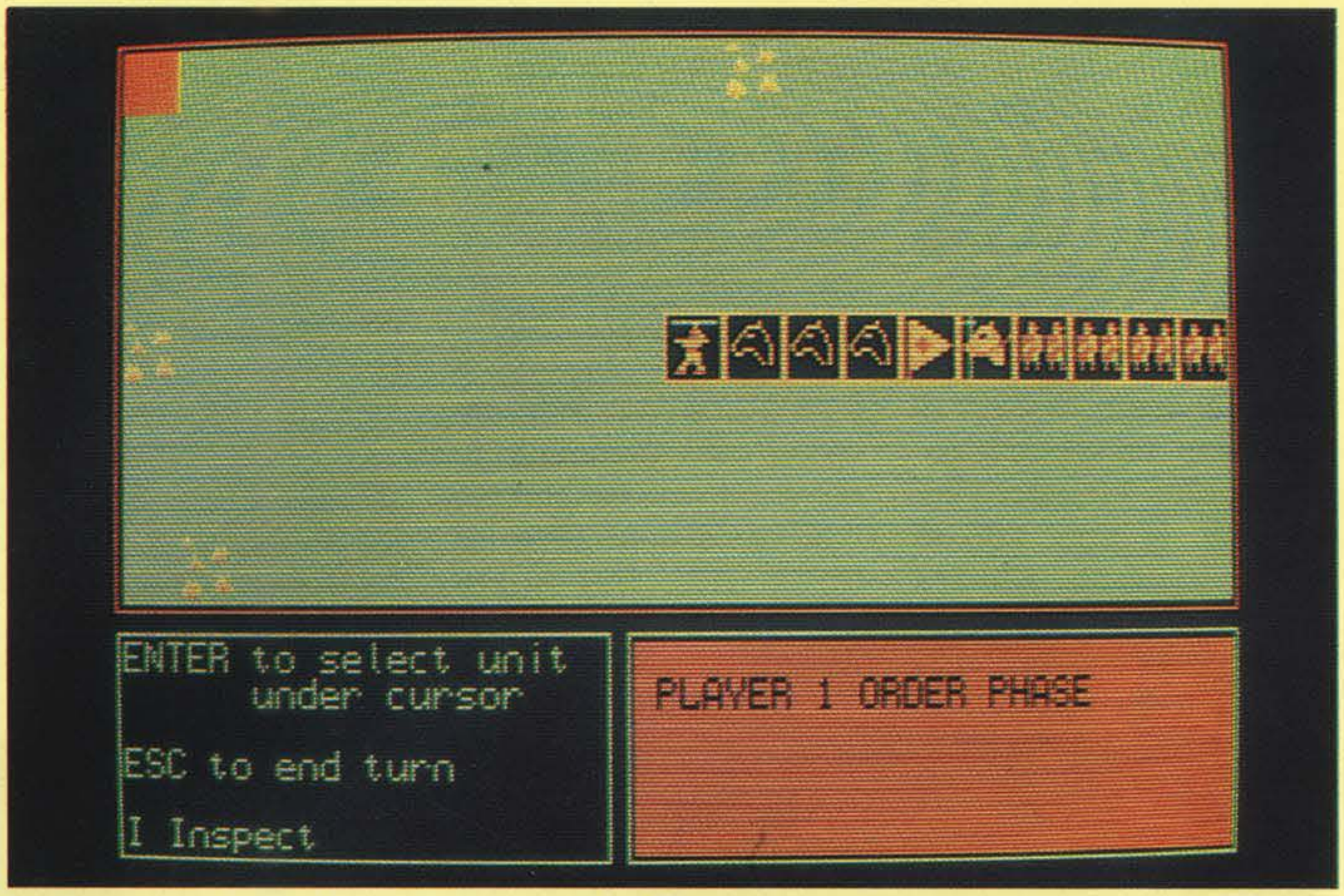
Prima di entrare nel gioco dovete scegliere: il tipo di scenario, se continuare un gioco salvato in precedenza, se utilizzare una mappa già esistente o una creata da voi. Alle varie unità si possono dare ordini da eseguirsi immediatamente o più avanti, durante il turno dell'avversario, logicamente, anche se non ancora eseguiti questi comandi non possono più essere modificati da successivi ripensamenti.

Prima di iniziare la battaglia ogni contendente ha a disposizione un numero prestabilito di buoni punto che servono per "acquistare" le unità che preferisce. Il totale dei punti a disposizione dipende dalla lunghezza del game, si va dai 750 punti per uno scontro di lunghezza compresa fra mezz'ora ed un ora, ai 1000 per più di un'ora, ai 1500 punti per 2 ore. Ogni contendente può disporre come meglio preferisce il proprio esercito sul terreno degli scontri.

Per velocizzare le operazioni si può chiedere al computer di disporre le varie unità, tenendo presente il tipo di battaglia che intendiamo vivere. Infatti si può scegliere fra uno scontro giocato in difesa od uno combattuto completamente all'attacco. Volendo si può anche decidere di combattere una battaglia di posizione, senza attaccare in modo troppo irruento, cercando di limitare le perdite, per poi infliggere il colpo mortale al nemico, quando questo sarà stremato e con pochi uomini. Molto importante per l'esito finale del combattimento è lo stato del morale degli uomini, in alcuni casi unità meno potenti ma col morale alle stelle possono sconfiggere gruppi di armati molto più numerosi e potenti.

ANCIENT BATTLES, pur essendo un buon wargame, è disegnato in maniera abbastanza grossolana, soprattutto per quanto riguarda l'orografia del terreno e le icone delle varie unità. L'utilizzo dei soli quattro colori della scheda grafica CGA e l'impossibilità di sfruttare la massima risoluzione dell'EGA fanno di ANCIENT BATTLES un programma graficamente vecchio e superato. Alcune case di software si ostinano a pensare che gli appassionati di wargames e di boardgames guardino solo alla veridicità della simulazione e tralascino la grafica.

Forse questi signori non hanno ancora avuto



Alcuni programmi sono paragonabili alle versioni per computer dalle qualità grafiche e ludiche eccelse, come l'AMIGA o l'ATARI ST.

ANCIENT BATTLES si rivolge, quindi, a quella parte di utenti che hanno un computer munito di una scheda grafica CGA e non hanno troppe pretese quando si trovano di fronte ad un wargame.

Persone che sanno accontentarsi della simulazione, a discapito di altre qualità, che fanno la differenza fra un programma ottimo ed uno normale.

GRAFICA: 6
SONORO S.V.
GIOCABILITA': 7

fra le mani i nuovi programmi disegnati da alcune agguerrite software house americane, fra tutte citiamo la SSI che con alcuni ultimi prodotti (e fra questi anche parecchi wargames oltre alla fortunata serie degli ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS) ha sicuramente stupito.

Simulations

HEROES OF THE LANCE

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

SSI

C64/128 - IBM - ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA E MS-DOS COMPATIBILE CON SCHEDA EGA
PREZZO:LIT 49.000
IMPORTATORE: LEADER

HEROES OF THE LANCE è il primo programma della serie ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS che permetta di rivivere e combattere (con il joystick) fantastiche battaglie fra gli eroi, da voi capitanati, e mostri, maghi, fattucchiere, nei bui e pericolosi sotterranei di castelli, cattedrali, templi e segrete. HEROES OF THE LANCE ha come base il modulo DRAGONLANCE, studiato e sviluppato dal team TSR per conto della SSI. Con l'ausilio di questo modulo altri programmi faranno seguito ad HEROES OF THE LANCE che segna l'inizio di quella che sarà una fantasmagorica saga.

Ma ora bando alle ciance, torniamo al programma. Il gruppo da voi capitanato "The Companion of the Lance" è stato chiamato dagli abitanti di Krynn per aiutarli a sconfiggere la regina del male, la potentissima Takhisis, ed il suo esercito di mostri che infestano il regno di Krynn



e tolgono ogni volontà al suo popolo. Per sconfiggere le orde di draghi, folletti, mostri, zombie che vi si presenteranno dovrete fare affidamento solo sul coraggio vostro e degli uomini che vi accompagnano. Per sconfiggere la signora del male dovete prima scovare e recuperare the Disks of Mishhakal, nascosti nel covo di Khisanth fra le rovine di Xak Tsaroth. Come vedete, le basi sono quelle classiche dei games della serie ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, la differenza basilare è nella grafica eccezionale e nella tridimensionalità delle immagini. Durante le varie fasi della saga dovrete uccidere mostri, scovare e recuperare tesori, sopravvivere a tremende esperienze. Col passare del tempo, ad ogni prova superata, l'esperienza dei guerrieri che vi accompagnano aumenterà e con essa si innalzerà anche la potenza del team che ai vostri ordini si inoltra sempre più all'interno della fortezza del male. I valori delle caratteristiche di ogni carattere aumentano col passare del tempo e con il procedere dell'avventura. Solo se riuscirete a raggiungere il massimo potrete sperare di sopravvivere alla battaglia finale con The Queen of the Darkness.

Fra gli uomini che vi seguono troviamo:

- Tanis: cresciuto fra gli elvi, è un ottimo combattente ed un instancabile camminatore, fra le sue caratteristiche notiamo: forza = 16, destrezza = 16, carisma = 15. Equipaggiato con un'armatura leggera, una lunga spada, arco e 20 frecce

- Caramon Majere: è il fratello di Raistlin, del quale può essere considerato l'estremo opposto, sia per il comportamento sia per il carattere. E' armato con lancia e spada. Fra le sue caratteristiche troviamo: forza = 18/63, costituzione fisica = 17, intelligenza = 12

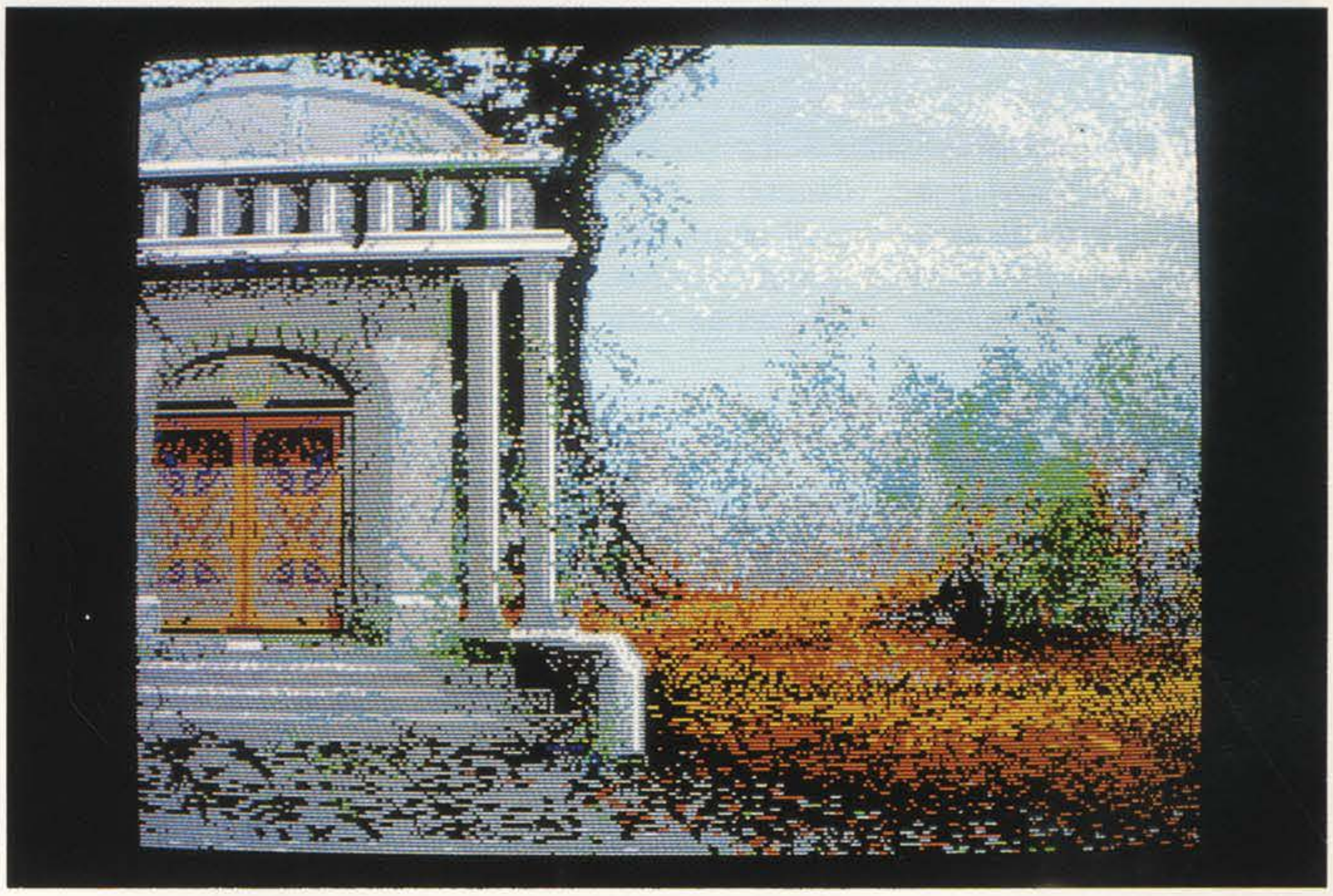
- Raistlin Majere: è un potente mago, fratello di Caramon, ne segue le gesta e come il fratello è imbattibile in ogni tipo di combattimento. Utilizza potenti magie. Ha intelligenza = 17, destrezza = 16, forza = 10

- Goldmoon: principessa della tribù Que-Shu. E' armata col Blue Crystal Staff col quale può generare potentissimi incantesimi. Questa stupenda fata ha carisma = 17, forza = 12, saggezza = 16

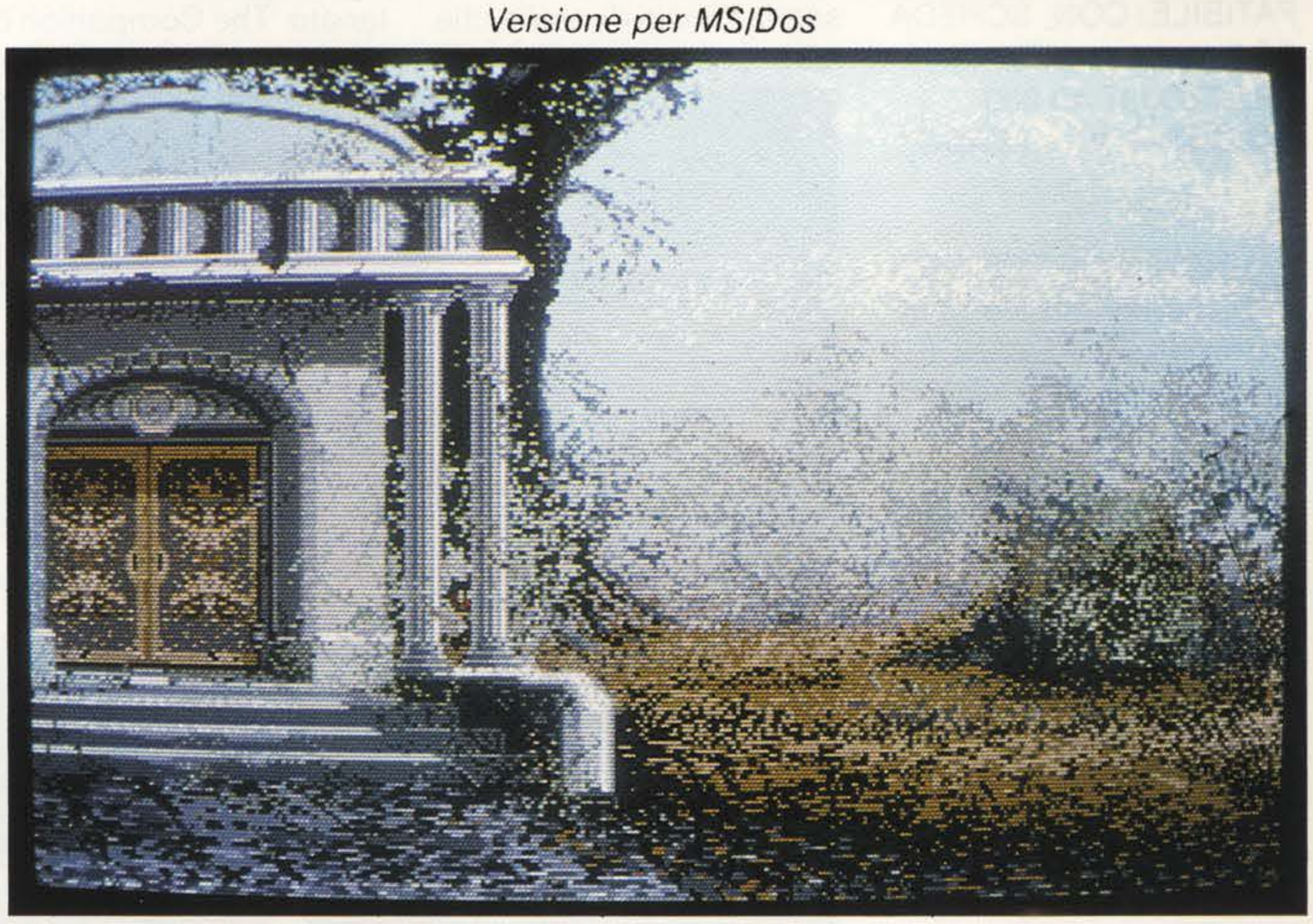
- Sturm Brightblade: è figlio di uno degli ultimi cavalieri della Solamnia. E' munito di una pesante armatura e di due spade. Ha forza = 17, intelligenza = 14 e costituzione = 16.

- Riverwind: è figlio di una povera famiglia senza casta, nessuno nella tribù di Que-Shu era più povero dei suoi genitori. Il suo coraggio e la sua maestria nel tiro con l'arco lo hanno portato ad essere uno degli Heroes of The Lance. Ha forza = 18/35, destrezza = 16, saggezza = 14

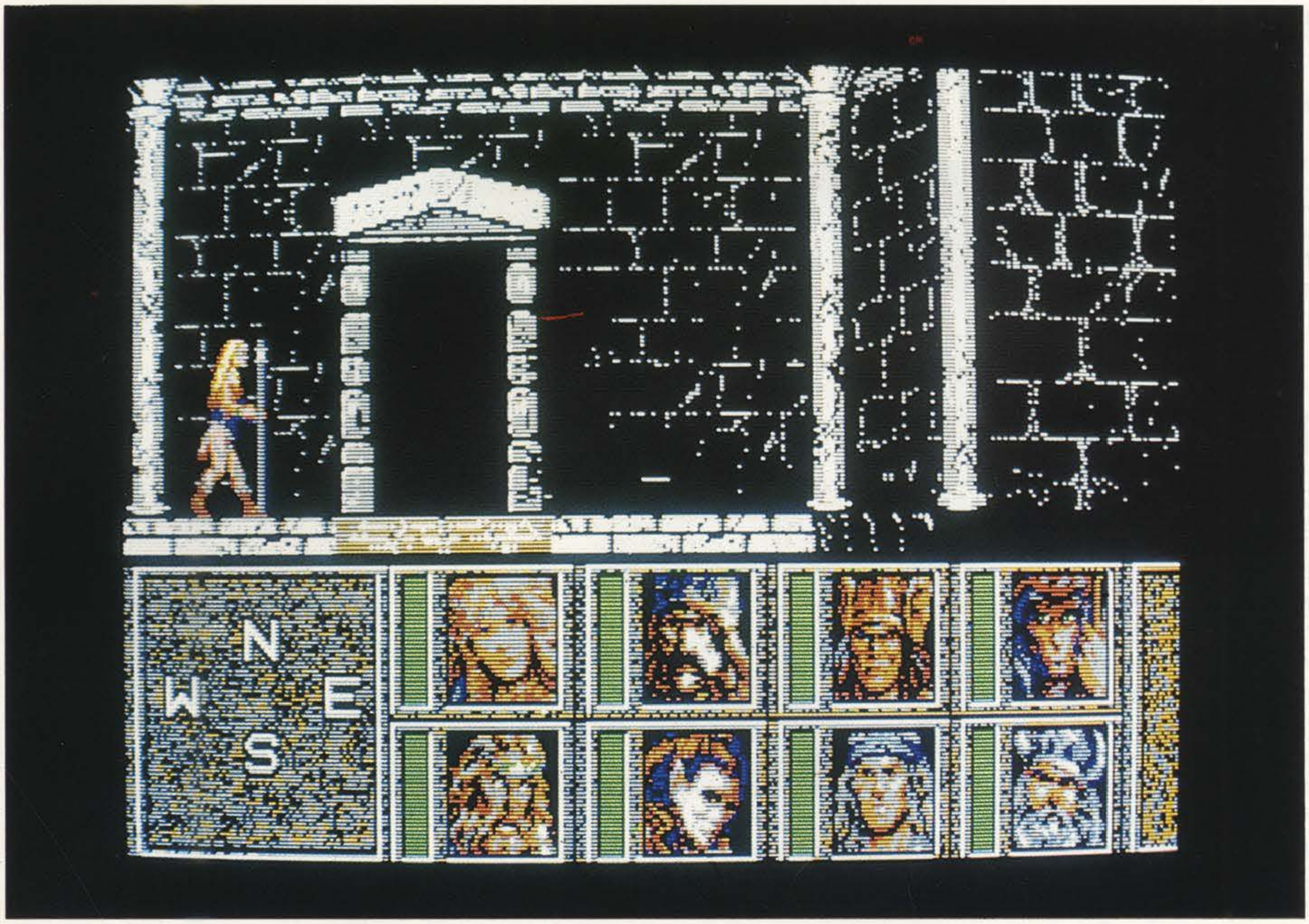
- Tasslehoff Burrfoot: piccolo, strano essere, velocissimo negli spostamenti e di una agilità fuori dal comune. Ha destrezza = 16, forza = 13, costituzione = 14.



Versione per MS/Dos



Versione Amiga



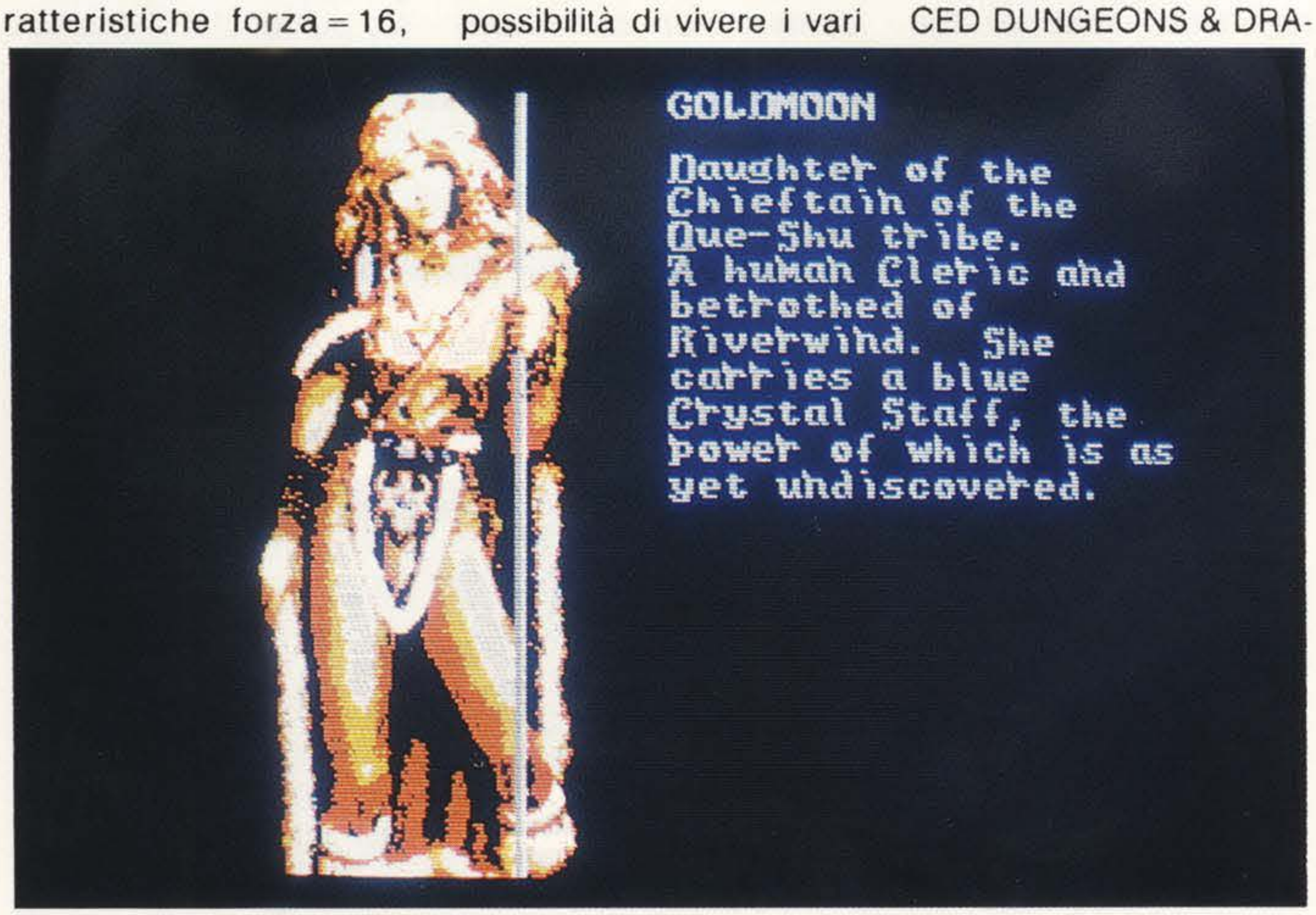
Versione Amiga

- Flint Fireforge: combattente nato, con le sue asce è imbattibile. E' in grado di superare le maggiori difficoltà e di aiutare i compagni nel momento del bisogno. Fra le sue caratteristiche forza = 16, costituzione = 18, carisma = 13.

Come vi siete accorti HEROES OF THE LANCE ha come background le regole di un classico board game con in più la possibilità di vivere i vari combattimenti e le scoperte più importanti.

Il ritrovamento di gioielli, denaro, armi, sortilegi, ecc. viene vissuto dal giocatore in prima persona.

In sostanza un ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS molto più coinvolgente del solito gioco da tavola. In redazione abbiamo provato due versioni di HEROES OF THE LANCE, quella per AMIGA e quella per IBM. Le differenze (se avete una scheda grafica EGA) sono di poco conto. E' però abbastanza importante l'utilizzo del joystick, input comune fra gli utenti AMIGA, ma abbastanza raro per un possessore di IBM. Graficamente le due versioni si equivalgono, forse è migliore la release per IBM, vista la maggiore risoluzione della scheda EGA. Il sonoro è invece a favore della versione per AMIGA (anche se in questo caso le colpe sono dell'hardware e non dei programmatori).



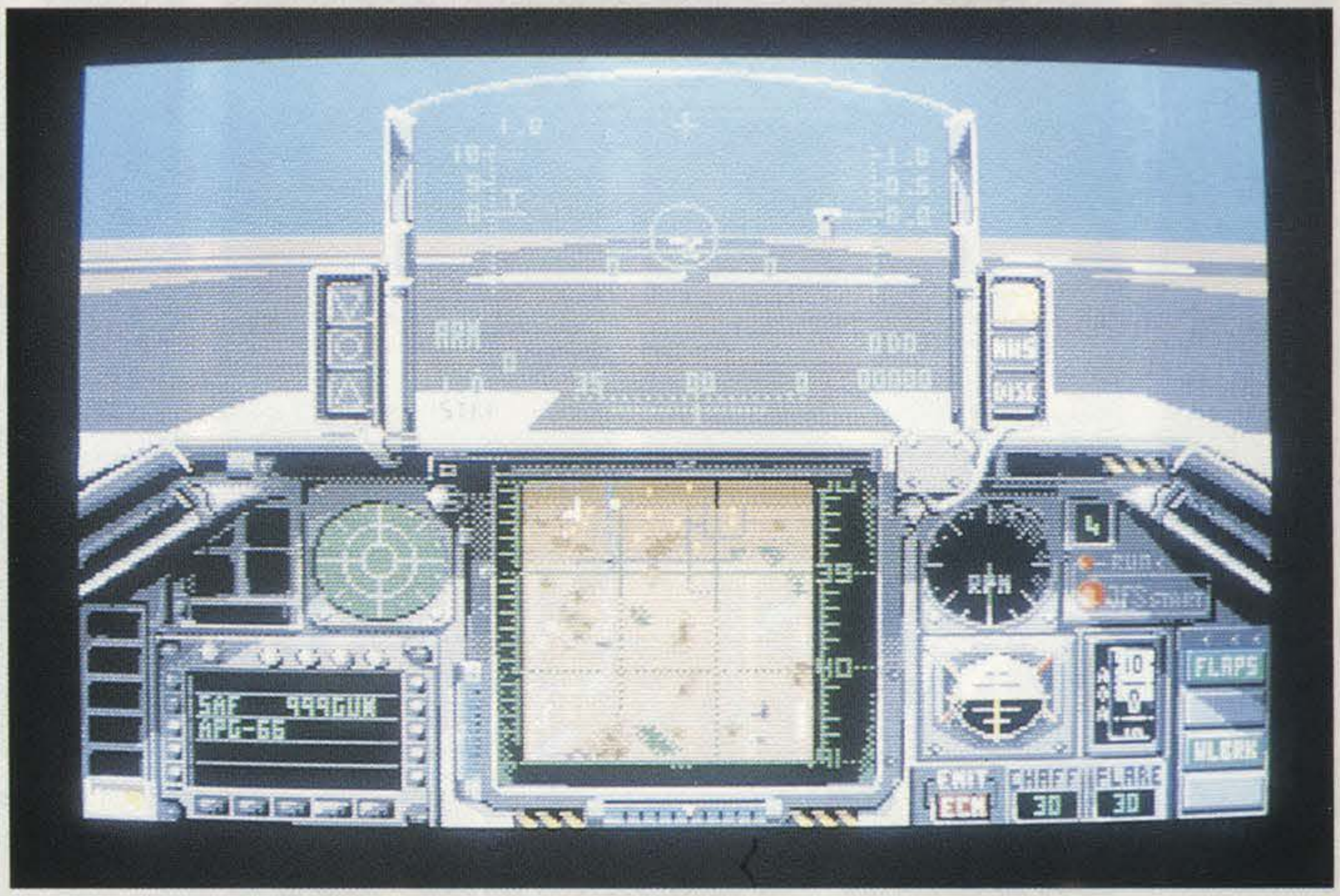
GRAFICA: 10
SONORO: 8
GIOCABILITA': 9

F16-FALCON

MIRRORSOFT

MIRRORSOFT
SOFTWARE THAT MAKES HARD BUSINESS SENSE

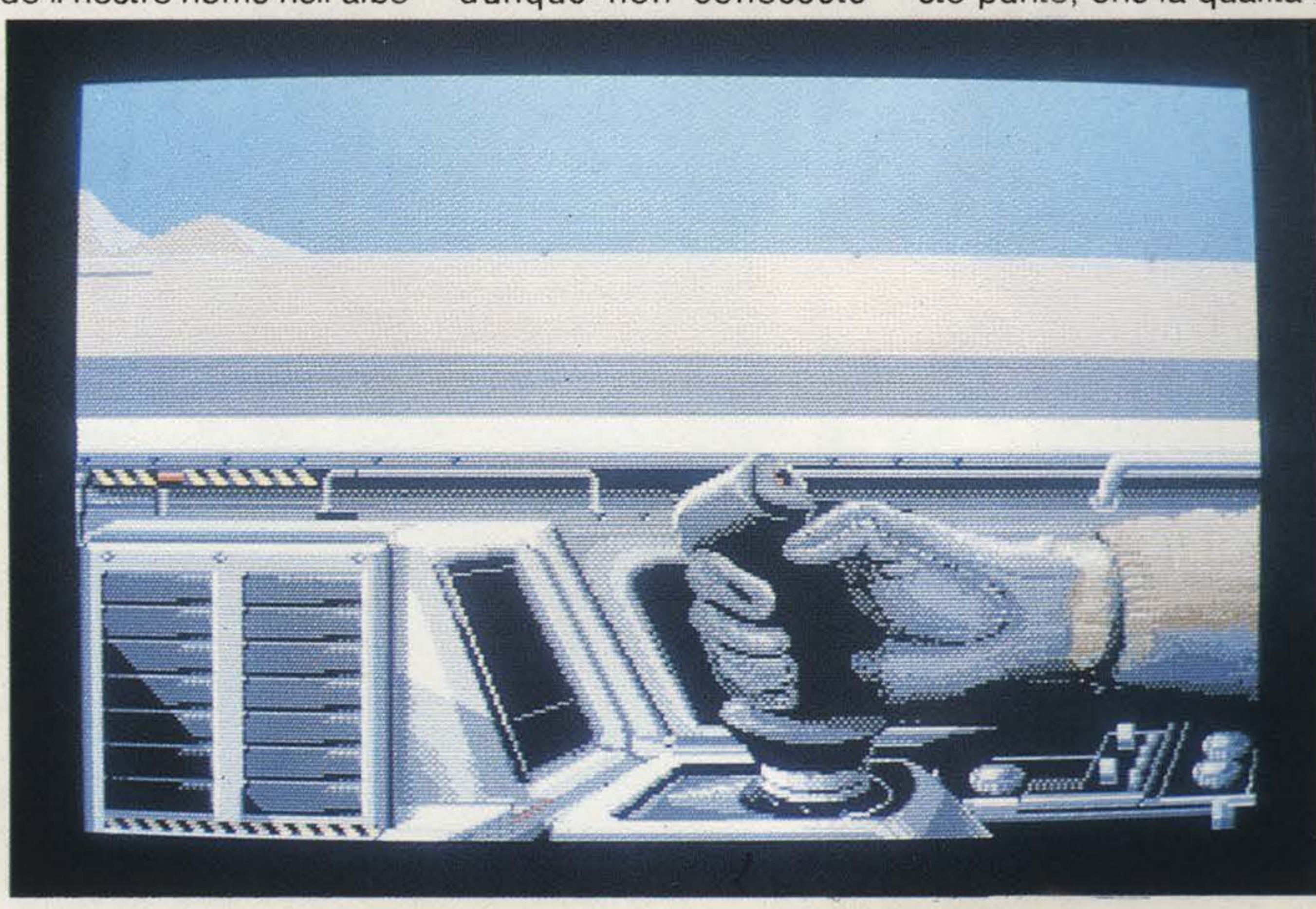
ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT.59.000
IMPORTATORE: LEADER



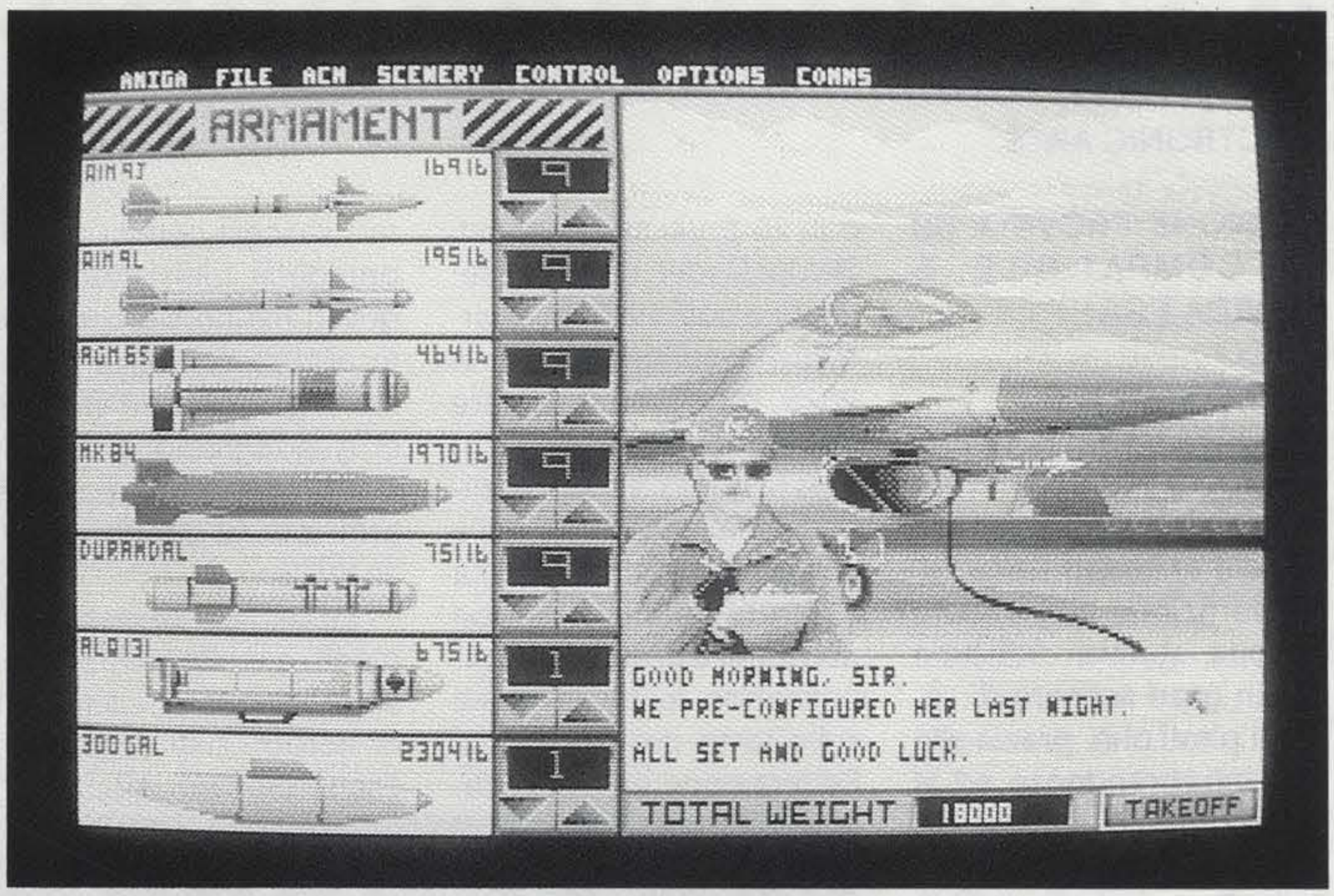
Il Vice Maresciallo J.E. Johnson, della RAF inglese, dichiara, nella prima pagina del manuale di Falcon, che è più importante la qualità e la potenza dei velivoli da combattimento piuttosto che il loro numero. Parafrasando questa affermazione si potrebbe credere che la Mirrorsoft voglia dimostrare che questo nuovo ed ennesimo simulatore di volo sia quello migliore e definitivo, a dispetto del gran numero di programmi analoghi esistentl.

Falcon nasce, più precisamente, dalla Spectrum Holobyte che sotto l'egida della sopracitata software house, distribuisce in tutto il mondo questo suo prodotto. Un precedente tentativo era già apparso nel catalogo Mirrorsoft (stiamo parlando di Strike Force Harrier) ma tutto questo è solo storia.

Falcon è la simulazione completa di un caccia d'attacco F-16. Questo sofisticato e quantomai maneggevole velivolo è comparso sulla scena mondiale agli inizi degli anni '70. La General Dymaics che ne produce il motore ha apportato sempre più modifiche al prototipo originale, rendendo il modello attuale un caccia indispensabile, affidabilissimo e adatto a qualsiasi situazione. Abbiamo un solo post-bruciatore che permette velocità che sfiorano i 2.05 Mach e che può raggiungere quote di 50.000 piedi e oltre. Una volta caricato il programma, viene spontaneo intravedere, nella stesura di base del simulatore, le caratteristiche classiche dei prodotti Microprose (Gunship ad esempio). Per poter giocare è necessario infatti selezionare un certo tipo di missione, scrivendo il nostro nome nell'albo dei "magici" piloti contenuto su uno dei due dischetti da tre pollici e mezzo. La cosa che spaventa di più, a dire il vero, non è la complessità con cui è stato ricreato l'abitacolo del jet ma il grosso manuale di istruzioni (interamente in inglese) che va letto, riletto e studiato a lungo per poter godere completamente il simulatore. Se dunque non conoscete bene la lingua inglese mi duole sconsigliarvi caldamente l'acquisto di Falcon: non ci capireste davvero nulla! Un'intera e lunga sezione del libercolo di istruzioni, ad esempio, è dedicata alla spiegazione sull'uso e la funzione di tutte le numerosissime apparecchiature che vediamo all'interno del posto di guida. Inutile dire, a questo punto, che la qualità e



la cura con cui ogni singolo aspetto grafico di Falcon è stato realizzato, esulano dal consueto e aprono davvero nuovissimi orizzonti sul futuro della computer graphic applicata a questo genere di programmi. Utilizzando moltissimi comandi da tastiera, unitamente al joystick/Mouse, che controllano la cloche, possiamo gestire il sistema di armamento del velivolo, attivare il potentissimo postbruciatore (nei casi di assoluta necessità), rilasciare fiammate incandescenti per deviare i missili inseguitori, programmare il sofisticato computer di bordo (per fasi di attacco, atterraggi, decolli, e via dicendo), osservare le varie mappe di gioco, ecc., ecc. Nulla è stato dimenticato e nessun aspetto del gioco è lasciato al caso o all'improvvisazione. Abbiamo persino il pilota automatico, la scatola nera e la possibilità di ottenere mappe da satellite per ottenere una migliore visione d'insieme dei territori che sorvoliamo. Inoltre, particolare del tutto sconosciuto ad analoghi programmi, possiamo osservare il lato sinitro ed il lato destro dell'abitacolo, manovrando, anche qui, moltissimi sistemi di volo e di difesa del jet. L'armamento del nostro F-16 è costituito da una cannoniera Vulcan M61, missili Sidewinder AIM 9J (di due differenti tipi), missili Maverick AGM 65B, bombe incendiarie e ordigni deflagranti, indispensabili per distruggere e metter fuori uso le piste d'atterraggio nemiche. I nemici, già vediamoli un po'. Abbiamo i classici Mig 21, per l'occasione particolarmente potenziati e presenti nelle più evolute versioni, e quindi una vastissima gamma di veicoli terrestri e di postazioni di difesa, molto, molto sofisticate. Descrivere Falcon fino i fondo richiederebbe un volume di caratteri analogo a quello del manuale di istruzioni. Vi basti sapere che ogni sezione del libretto cura, fin nei dettagli, ogni singola fase di gioco, dai decolli agli atterraggi, alle procedure di emergenza, alle fasi di armamento, di attacco e di difesa, fino alle sezioni tattiche e strategiche. L'aspetto grafico del programma, lo ripeto, è assolutamente perfetto. Anche i più smaliziati ed esperti "war gamer" della nostra redazione non hanno saputo evidenziare nessun difetto all'interno del programma e nessuna pecca relativa al modo in cui la Mirrorsoft lo ha "portato in vita" sullo schermo.



Su Amiga, inoltre, la sezione sonora è stata potenziata al massimo per offrire un grado di realismo incredibile e pericolosamente vicino alla realtà.

Il costo di Falcon è del tutto proporzionato alla mole di lavoro svolta dai suoi game designer, e soprattutto alla incredibile versatilità e gestibilità del gioco. Falcon è davvero il Jet Simulator definitivo. Software house come la Sublogic, l'Electronic Arts e la Microprose dovrebbero togliersi tanto di cappello di fronte a tanta perfezione. Se amate i simulatori, la freccetta del "Cupido - Falcon" vi strazierà il cuore!!



GRAFICA: 10
SONORO: 8
GIOCABILITA': 9

SENTINEL WORLDS I FUTURE MAGIC

ELECTRONIC ARTS ™

ELECTRONIC ARTS

VERSIONE PROVATA SU AT COMPATIBILE E SCHEDA EGA
DISCO
PREZZO LIT. N.P.
IMPORTATORE: C.T.O.

Siete chiamati dalla Federazione a difendere le rotte spaziali infestate da un gran numero di vascelli pirati che, grazie alla loro intraprendenza ed al loro coraggio creano dei grossi vuoti fra i convogli della Federazione. All'inizio del game dovete crearvi (o meglio selezionare) l'equipaggio. Per poter decollare dovete avere imbarcato:

- il pilota : è il responsabile della sicurezza della nave durante i combattimenti
- il navigatore : guida la nave durante gli spostamenti e gestisce i dati forniti dallo scanner
- il tecnico : serve ad eseguire eventuali riparazioni dei danni subiti durante i combattimenti
- il medico : è il responsabile della salute dell'equipaggio, è necessario per permettere ai singoli componenti di superare le fasi critiche della vita di bordo.

All'inizio ogni membro dell'equipaggio ha esperienza ridotta ed è quindi poco pratico delle tecniche di combattimento e di sopravvivenza nello spazio profondo.

Alla partenza ogni componente dell'equipaggio ha il grado di cadetto e 0 punti esperienza. Col passare del tempo ed il susseguirsi delle missioni aumenta il grado di esperienza ed il relativo punteggio, con 25 punti si è nominati Senior Cadet, con 1225 tenente e così via fino ad arrivare a comandante con 9025 punti. L'aumentare dell'esperienza di ogni personaggio aumenta anche l'efficienza della nave che gradualmente diventa il terrore dei pirati. Scopo del game è arricchirsi conquistando le taglie poste sulla testa dei pirati dalla Federazione ed abbordare i vascelli nemici per riprendersi tutti i beni che questi hanno saccheggiato ai trasporti della Federazione. Con i denari che si guadagnano si acquistano carburante e nuove armi per la propria nave spaziale.

La tecnica di combattimento è molto particolare: si forniscono al computer di bordo i dati della nave aliena da distruggere o lo si informa sul come danneggiarla per poterla catturare. Fatto ciò basta tallonare il nemico che verrà automaticamente colpito dalle armi di bordo. Durante questa operazione bisogna stare molto attenti a non farsi danneggiare dalle batterie laser avversarie.

Nel sistema planetario che dovete pattugliare ci sono tre pianeti della Fe-





derazione sui quali potete anche atterrare per comperare armi, vendere ciò che avete saccheggiato e rubato ai pirati e rinnovare e potenziare la nave.

Durante queste scorribande potrete anche bagnarvi la gola nei vari bar e saloon del luogo.

Attenti a non farvi coinvolgere in qualche rissa che potrebbe causare dei danni ai membri dell'equipaggio. Per spostarvi agevolmente da un punto all'altro del pianeta siete in possesso di un veloce mezzo cingolato che viene sbarcato dalla vostra navicella.

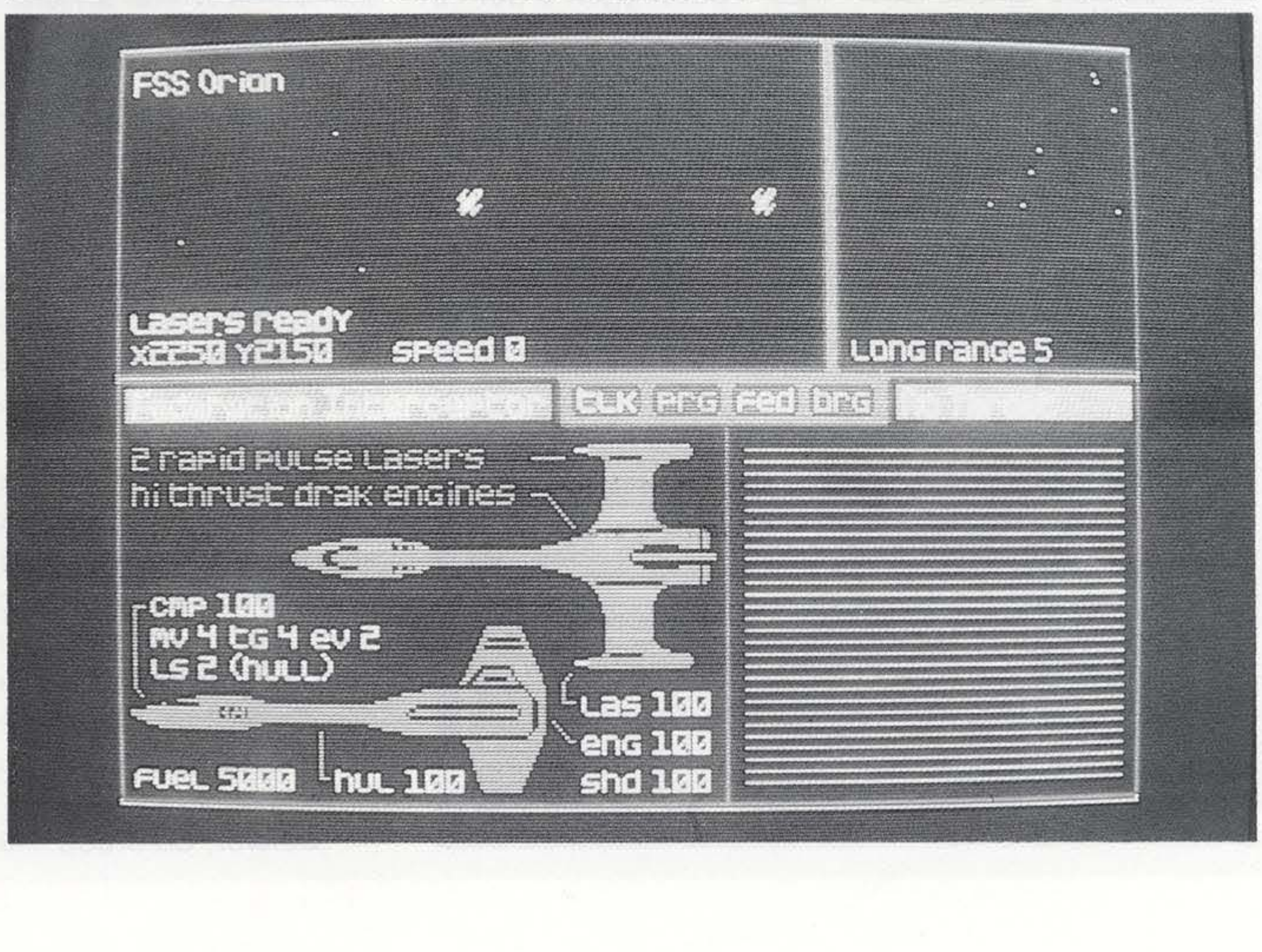
Ogni singolo componente dell'equipaggio può scendere dal cingolato e muoversi sotto il vostro controllo all'interno degli edifici che si trovano sulla superficie del pianeta.

SENTINEL WORLDS I ha una grafica veramente notevole tutte le situazioni di cui vi ho parlato sono in media risoluzione a 16 colori.

Il programma viene fornito in una lussuosa confezione contenente due dischi (completamente sprotetti) che sono in grado di generare delle copie funzionanti e personalizzate del gioco. Infatti SENTINEL WORLDS I per poter girare deve essere installato o su hard disk o su dischetti da 360 K.

Durante le varie fasi dell'installazione si devono fornire al software i dati riguardanti il computer utilizzato e la scheda grafica posseduta. SENTINEL WORLDS è in grado di "vedere" sia la scheda grafica EGA, sia la CGA, sia la scheda del Tandy 1000 a 16 colori.





Ad esempio per installare il programma su un computer munito di scheda EGA ed hard disk si digiterà:

INSTALLH C: 1 A:

dove C è il target drive, 1 è il numero dell'adattatore video ed A è il drive sorgente.

Una volta installato il game deponete in un luogo sicuro i dischetti originali ed iniziate a giocare.

Il numero dei comandi che si possono impartire al proprio equipaggio sono innumerevoli, le varie lettere della tastiera cambiano di significato a seconda della fase del gioco nella quale ci si trova. Ad esempio se si preme la lettera B durante la fase di trasferimento si va sul ponte, se invece si sta combattendo, pigiando la lettera B compare la finestra di "battaglia" con i vari dati sulla nave nemica e sullo stato dei propri schermi e della torretta laser.

Se si entra in orbita o se si atterra su un pianeta i tasti assumono un terzo significato.

Come vedete SENTINEL WORLDS I FUTURE MAGIC è una simulazione molto complessa, graficamente ben riuscita. La versione per MS-DOS (che è quella di cui ci siamo occupati) non teme confronti con programmi similari scritti per C64 o per AMIGA.

La giocabilità è elevata anche se non si possiede il joystick, che è quasi del tutto inutile, vista la completa dipendenza dalla tastiera. I manuali sono ben fatti e facilmente consultabili.

GRAFICA: 9
SONORO: 6
GIOCABILITA': 8

KENNEDY APPROACH

MICROPROSE SIMULATION SOFTWARE

MICROPROSE

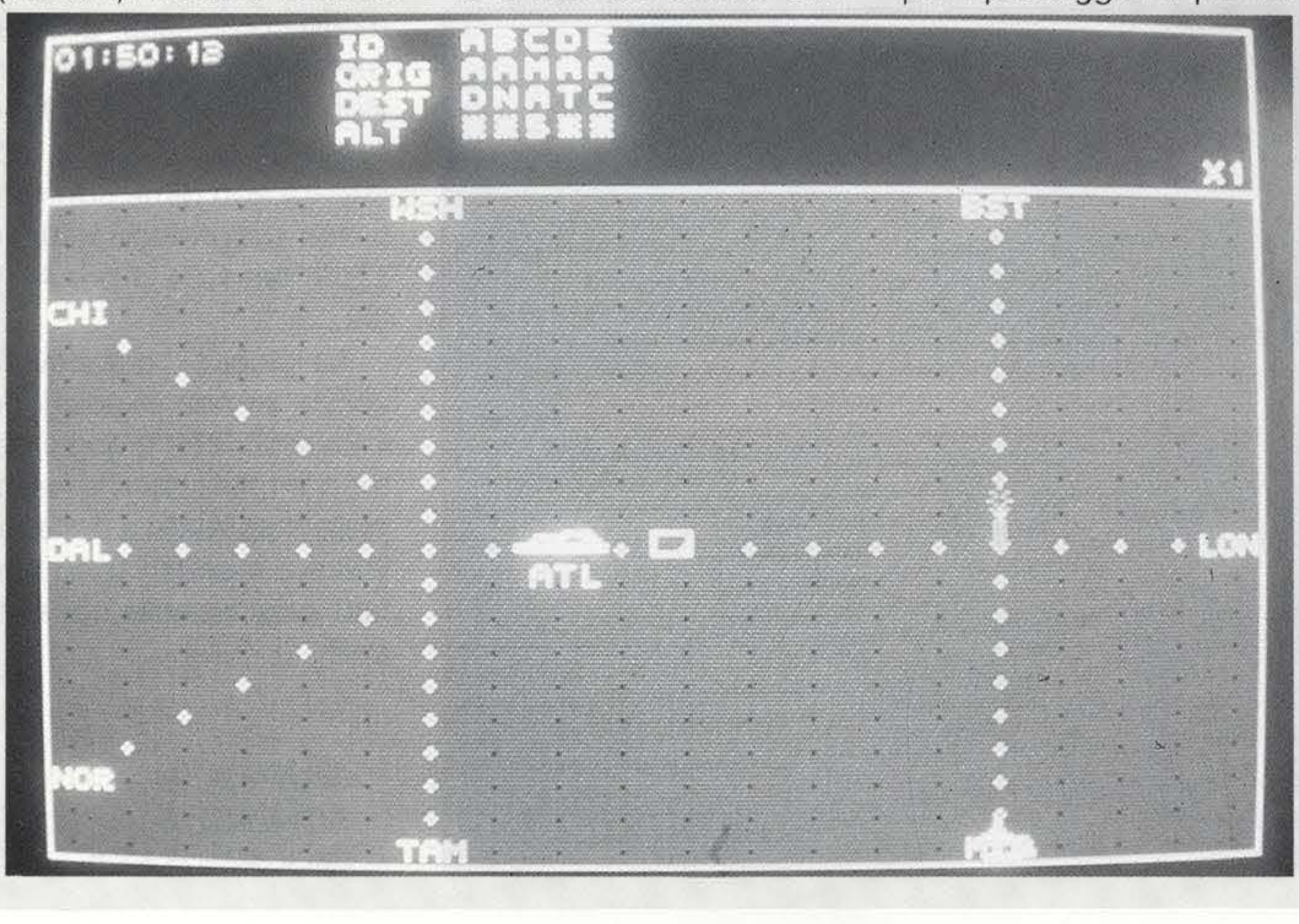
C64/128 - ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONEA PROVATA: ATARI ST
PREZZO:LIT. 59.000
IMPORTATORE: LEADER



Chi possiede od ha posseduto un Commodore 64 si ricorderà sicuramente di questo programma, commercializzato già nel 1985. Ora, finalmente, ecco le versioni migliorate e rivedute per ATARI ST e per AMIGA. La release per AMIGA è stata annunciata la scorsa estate e speriamo di averla presto fra le mani. Per ora dobbiamo accontentarci di quella per ATARI, e posso assicurarvi che per un commodoriano da sempre, come chi vi scrive, è un brutto colpo vedere KENNEDY APPROACH per ATARI e rimanere con un palmo di naso!!! Ci hanno comunque assicurato che al massimo entro la fine di gennaio verrà commercializzata (in Italia) anche la versione per AMIGA.

Per quei pochi che ancora non conoscono KENNEDY APPROACH diremo che è la simulazione, stupenda, del lavoro svolto da un uomo radar, sì, uno di quei signori che dirigono il traffico aereo sugli aeroporti e lungo le aerovie dei cieli del mondo.

Come controllore del volo dovrete anche smistare gli aerei in arrivo ed in partenza dagli aeroporti situati nell'area affidatavi. E' molto importante non intasare le vie aeree e lasciare un minimo spazio fra un aeromobile ed il successivo. Se non seguite queste regole e se non ordinate ai vari velivoli di portarsi alla quota ideale (per poter seguire la rotta prefissata senza rischi, per i passeggeri e per l'equipaggio) non potrete mai passare di grado ed essere abilitati a lavorare in aeroporti con condizioni di traffico e di lavoro più stressanti.



Gli aerei che vi trovate a gestire sono i più moderni delle flotte occidentali: si va dal Boeing 707 al 737-200 al 757 fino ad arrivare al velocissimo Concorde. Oltre al traffico internazionale dovrete smistare anche i voli dei piccoli Cesna Skymaster, lenti turboelica, utilizzati per il traffico locale. I Cesna spesso sono un impedimento al volo degli aerei di linea, soprattutto per la loro scarsa velocità di crociera. Fra i vari aeroporti, nei quali siete abilitati a lavorare, ricordiamo:

- Atlanta, in Georgia. Qui il traffico è composto solamente da aviogetti con un egual numero di arrivi e di partenze. E' un aeroporto abbastanza facile da gestire, ottimo per iniziare ed aumentare la propria esperienza
- Denver, Colorado. Ae-

roporto contornato da alte montagne, adibito anche al traffico locale, utilizzato molto da piccoli aerei ad elica

- Washington, D.C.. E' un'aerea molto difficile da controllare, ci sono due aeroporti di grosse dimensioni abilitati anche per il decollo e l'atterraggio dei velocissimi Concorde. La miscela Concorde, jet di linea, piccoli turboelica è esplosiva e spesso fa saltare i nervi all'addetto al radar. Attenti al vostro sistema nervoso se decidete di lavorare a Washington D.C.!!!!

- New York: quest'area, se possibile, è ancora più difficile da gestire di quella di Washington D.C.. In questa zona troviamo gli aeroporti John F.Kennedy International e La Guardia International. Hanno un volume di arrivi e di partenze impressionante, per non parlare dei corridoi aerei che sono affollatissimi. Il rischio di collisioni fra i vari aeromobili è altissimo. Per non essere licenziati sui due piedi dovrete dimostrare una eccezionale abilità ed uno straordinario sangue freddo

- Dallas-Fort Worth, Texas. In questa zona c'è un solo aeroporto per lo più adibito al solo volo dei grossi jet commerciali. Il controllo di quest'area è abbastanza agevole e non crea eccessivi problemi.

Con le istruzioni sono fornite anche le mappe delle aree che dovrete controllare.

Prima di iniziare a "giocare" studiatevi bene la configurazione della zona che avete scelto, soprattutto la posizione degli aerofari e dei canali di entrata e di uscita. Ricordatevi che un aereo in entrata viaggia sempre all'altezza di 5000 piedi, mentre uno in uscita deve volare a 4000 piedi.

Se non osserverete questa norma basilare potreste causare gravissimi incidenti. Ad ogni errore o pericolo di collisione verrete multati. Se commettete troppi errori siete licenziati ed i vostri sogni di gloria hanno termine.

Sostanzialmente KENNEDY APPROACH ha mantenuto le stesse regole della vecchia versione per C64. E' leggermente migliorata la grafica, ma visto il mezzo a disposizione (leggi ATARI ST) la MicroProse poteva anche fare di meglio.

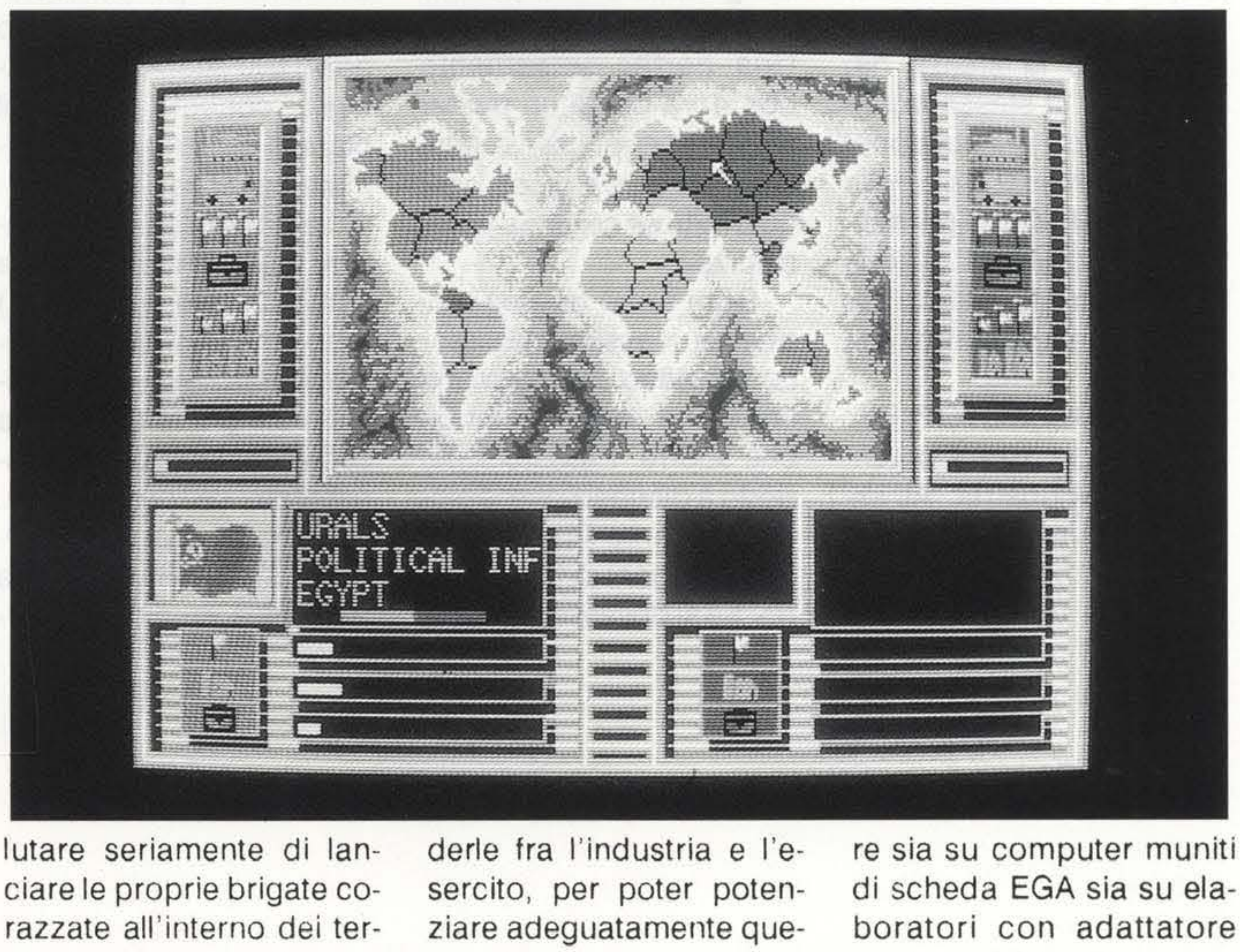
GRAFICA: 7
SONORO: 7
GIOCABILITA': 8

POWER STRUGGLE

Simulations

PSS

ATARI-AMIGA- IBM E COMPATIBILI
VERSIONE PROVATA: IBM
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER



POWER STRUGGLE è la simulazione di un ipotetico conflitto fra le forze armate convenzionali del Patto di Varsavia e quelle della NATO. Scopo del gioco è la conquista del mondo. Per giungere a questa meta non sempre è necessario iniziare la terza guerra mondiale. Molte nazioni che hanno scelto di rimanere neutrali possono essere convinte da un contendente a schierarsi dalla propria parte con una saggia ed appropriata pressione politica. Quando si è certi di poter prevalere sul nemico, non solo militarmente, ma anche economicamente ed industrialmente, si può valutare seriamente di lanciare le proprie brigate corazzate all'interno dei territori dell'avversario. Per essere sicuri della vittoria finale bisogna partire da una condizione iniziale di forza, per fare ciò è molto importante dosare saggiamente le risorse e suddividerle fra l'industria e l'esercito, per poter potenziare adeguatamente questi settori vitali per le sorti della nazione. All'inizio, quando si carica il programma, vengono chieste alcune informazioni sull'hardware utilizzato. Il programma è in grado di girare sia su computer muniti di scheda EGA sia su elaboratori con adattatore grafico CGA. E' inoltre possibile riprogrammare i tasti che verranno utilizzati successivamente per spostarsi all'interno dello schermo. Si consiglia di utilizzare le solite freccette

e di lasciare all'avversario (solitamente il computer) quattro lettere della tastiera.

Tramite alcune icone si possono impartire gli ordini necessari a consolidare il proprio potere:

-ATTACK: con questo comando si può attaccare una nazione confinante

-SUPPLY ICON: permette di spostare il 10% della produzione industriale nella nazione confinante prescelta

-ENFORCE ICON: con questo comando si possono spostare le armate da una stato all'altro, attenzione quando utilizzate questa opzione a non indebolire eccessivamente un settore della difesa

-POLITICAL ICON: con questa opzione si può cercare di influenzare un nazione non allineata e convincerla a schierarsi dalla propria parte, se entrambi i contendenti cercano di influenzare la stessa nazione con la stessa quantità di "forza" questa continuerà a rimanere neutrale

- BUILD ARMIES: permette di utilizzare il 12,5% della potenza industriale per aumentare la potenza militare

-BUILD FACTORIES: aumenta del 10% il potenziale dell'industria. All'inizio del game si può decidere da che parte schierarsi, se utilizzare una



mappa già prefissata o se farla generare in modo random dal computer. Si può inoltre scegliere se giocare contro il computer o contro un amico.

POWER STRUGGLE è un buon war games, facile da giocare e alla portata anche dei meno esperti. Una partita solitamente non dura più di un pomeriggio, in ogni caso è possibile salvare il gioco ogni qualvolta se ne senta la necessità.

Ogni turno ha una lunghezza massima prefissata: sul video compare una linea che segna il tempo che scorre. Passato il periodo a disposizione, automaticamente il gioco passa nelle mani dell'avversario. Se si dovesse impiegare meno tempo di quello concesso per impartire i vari ordini, schiacciando la barra dello spazio si passa il gioco al "nemico". Complessivamente POWER STRUGGLE può essere paragonato al Risiko, un Risiko un po' particolare dove si sa fin dall'inizio quale è lo scopo della battaglia: conquistare tutto il pianeta e distruggere le armate nemiche.

La possibilità di utilizzare il mouse (su macchine come l'ATARI e l'AMIGA) rende molto più veloce l'esecuzione delle varie operazioni e più immediata la comprensione del funzionamento del programma. Noi abbiamo provato POWER STRUGGLE su una macchina munita di adattatore grafico avanzato, sfruttando i 16 colori forniti da questa scheda.

L'utilizzo di un adattatore CGA in una simulazione di questo tipo non danneggia eccessivamente la giocabilità del game e permette di "vivere", ugualmente, fino in fondo l'ansia per l'attesa delle mosse dell'avversario.

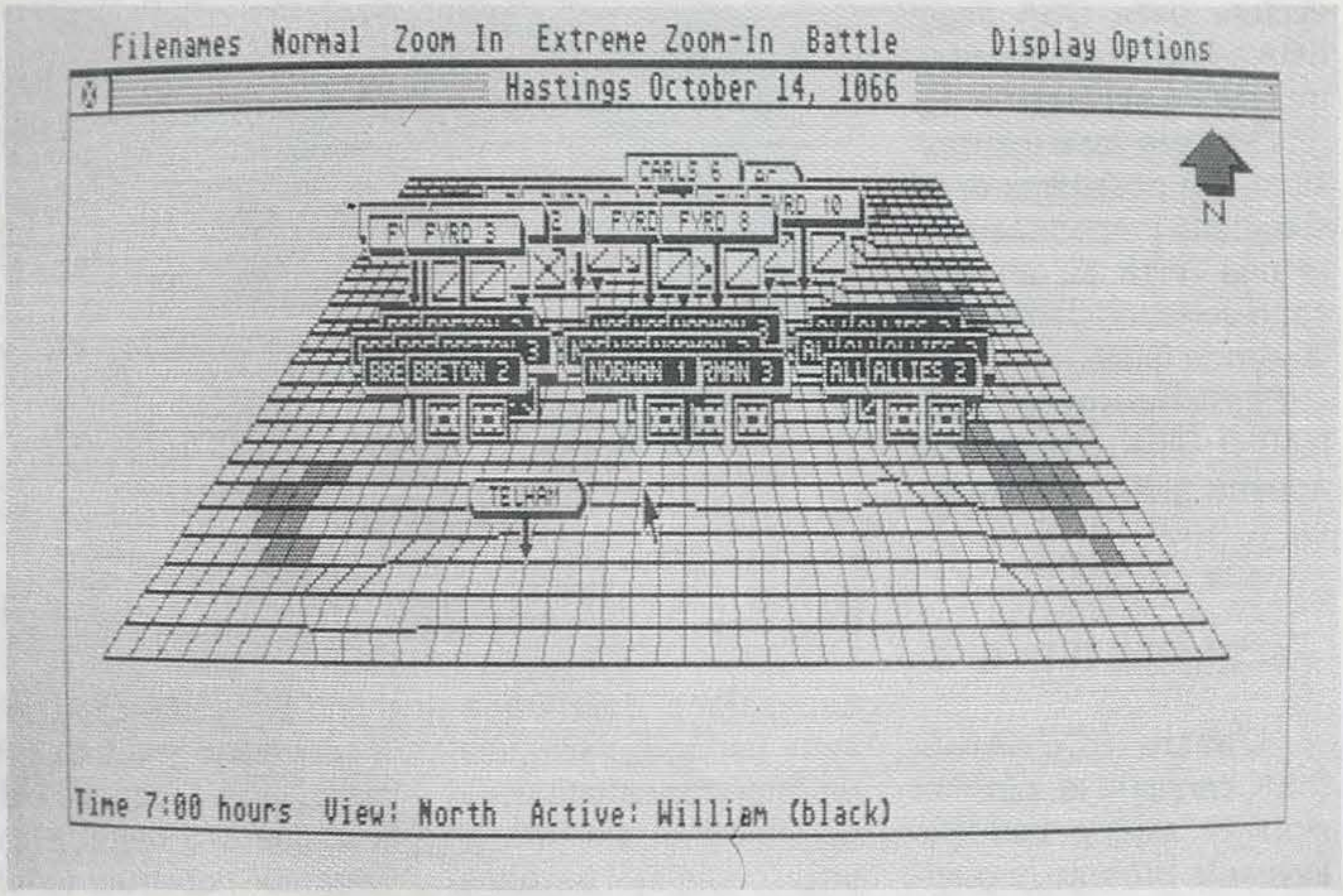
Un consiglio per chi volesse avvicinarsi al fantastico mondo della simulazione acquistando POWER STRUGGLE: cercate di attaccare il nemico dove maggiore è la produzione industriale.

GRAFICA: 8
SONORO: S.V.
GIOCABILITA': 8

UMS ED I NUOVI SCENARIO DISK

RAINBIRD

IBM/TANDY PC - AMIGA - ATARI
VERSIONE PROVATA: IBM CON SCHEDA GRAFICA EGA
PREZZO: LIT. 49.000 (PRG) 25.000 (CAD.)
IMPORTATORE: LEADER

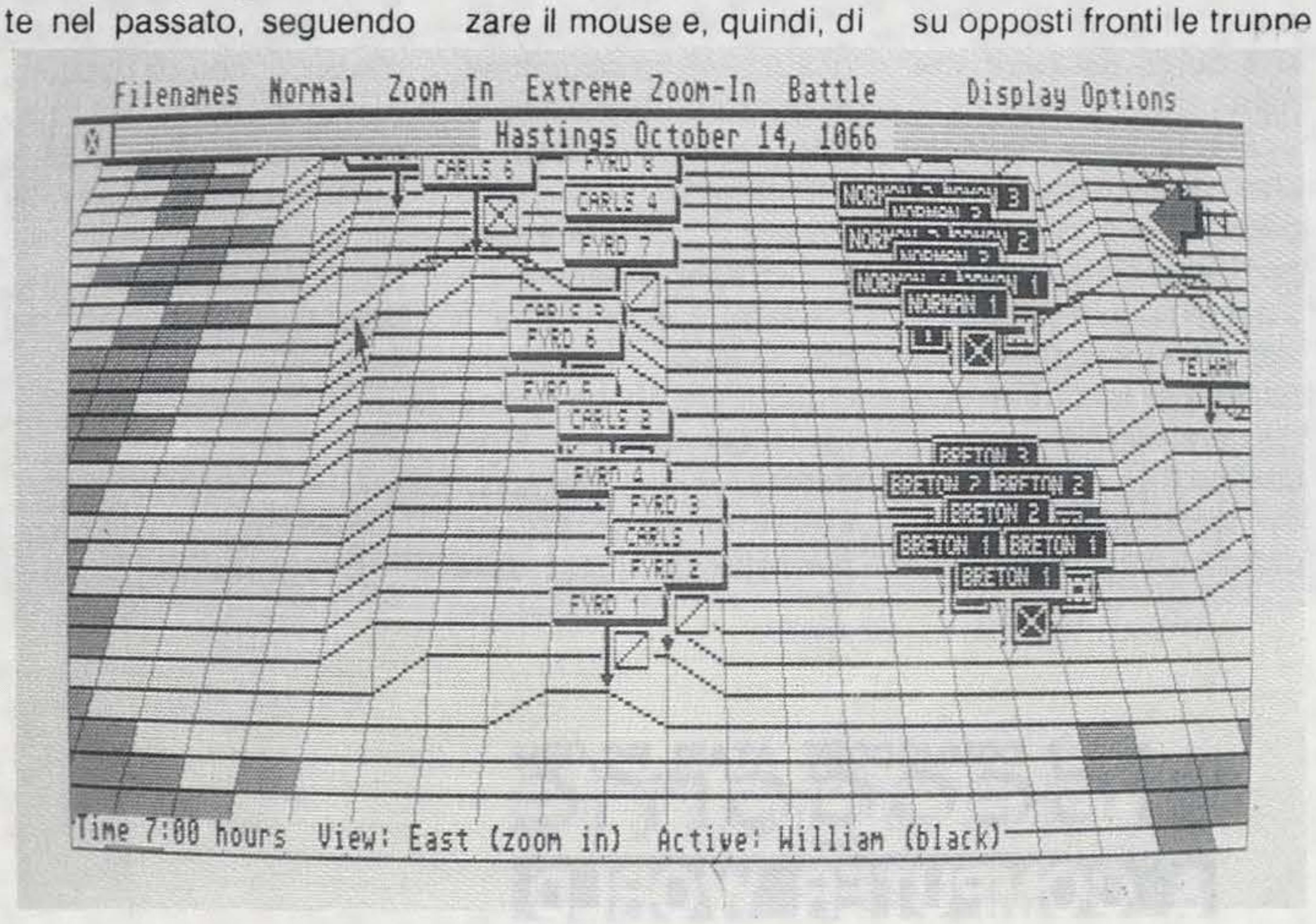


Grosse novità per gli appassionati di war games e di simulazioni ! La RAINBIRD ha da poco immesso sul mercato la nuova versione per AMIGA di UMS e due nuovi scenario disk per IBM e compatibili.

I nuovi SCENARIO DISK hanno come background il Vietnam e gli Stati Uniti all'epoca della guerra di Secessione.

THE UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR è già da alcuni mesi sulla breccia. Non c'è appassionato di war games (o che si ritenga tale) che non abbia in "biblioteca" una versione del programma. Con UMS si possono combattere delle battaglie già avvenute nel passato, seguendo fedelmente le forze in campo all'epoca e l'orografia del terreno (come ad esempio la presenza di enormi foreste) oppure costruirsi con l'editor: un proprio esercito, il terreno degli scontri e le forze nemiche. Le versioni per Amiga e per Atari hanno un grosso vantaggio rispetto a quella per MS-DOS: la possibilità di utilizzare il mouse e, quindi, di velocizzare e rendere più elementari tutte le operazioni necessarie per impartire gli ordini alle varie armate. Con la versione base vengono forniti anche i dati di alcune grandi battaglie che hanno segnato, nel passato, le sorti del mondo.

Si va dalla battaglia di Arbela (avvenuta il 1 ottobre 331 A.C., che ha visto su opposti fronti le truppe di Alessandro e quelle di Dario) a quella di Waterloo (avvenuta il 18 giugno 1815 fra le truppe di Wellington e quelle di Napoleone). Altra battaglia che si può rivivere, in maniera incruenta, è quella di Hastings, combattuta il 14 ottobre 1066 fra Harold Godwinson, re di Inghilterra, e William Duca di Normandia, pretendente al trono d'Inghilterra.



Sempre in Inghilterra il 2 luglio 1644 a Marston Moor si sono scontrate le forze fedeli al parlamento con quelle del re Carlo I, dando vita ad un epico scontro della guerra civile inglese.

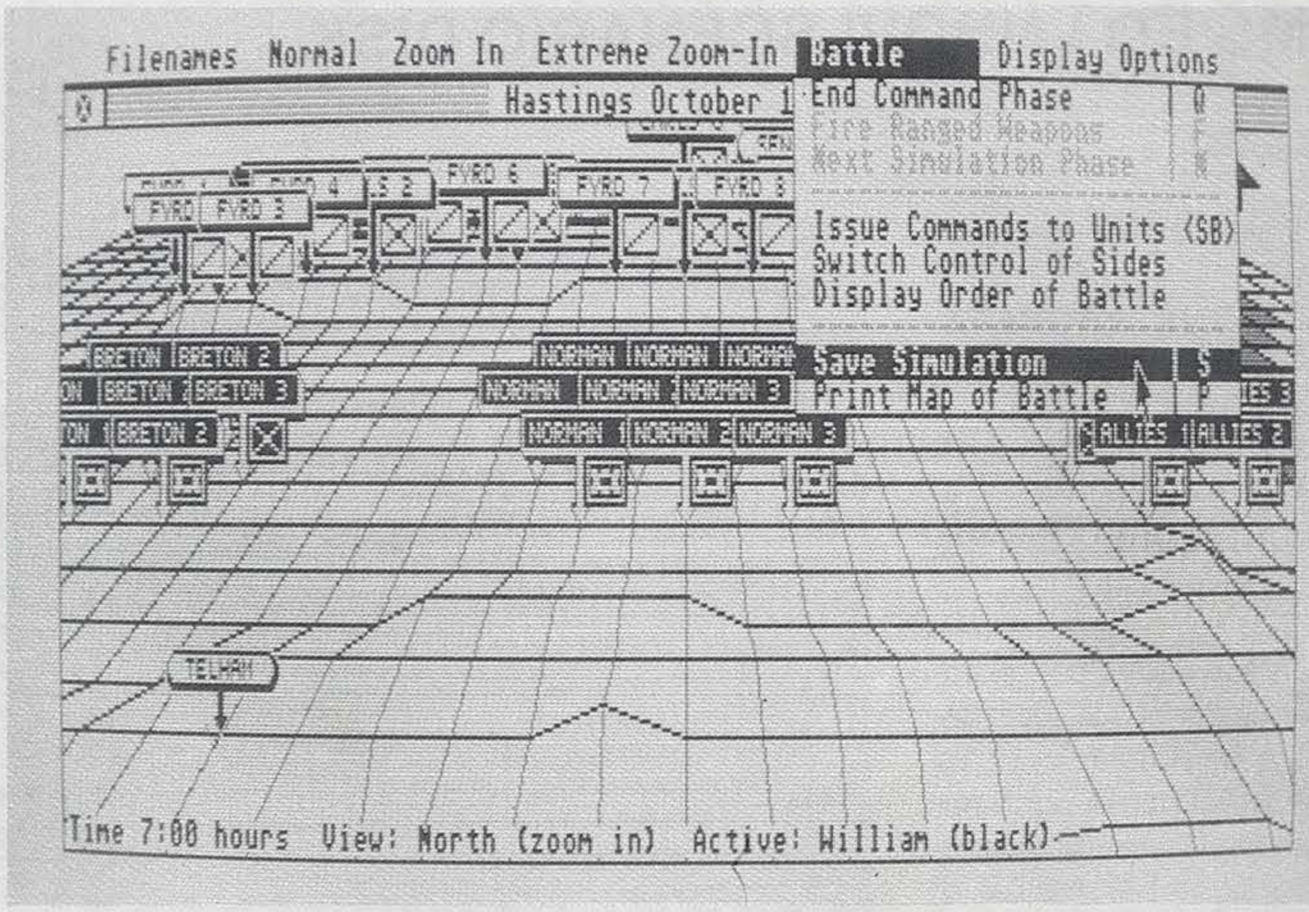
Se ancora non siete sazi di guerre e di sangue potete rivivere la battaglia di Gettysburg, avvenuta all'inizio di luglio del 1863, che ha visto contrapporsi le forze di Meade a quelle di Lee, nella sanguinosa guerra di Secessione americana.

Si possono impartire alle varie formazioni una miriade di differenti ordini,

ogni unità è in grado di operare e di manovrare come nella realtà.

La possibilità di utilizzare una scheda grafica più evoluta della CGA (leggi EGA o TANDY) rende la simulazione più reale: la leggibilità delle varie informazioni e la possibilità di distinguere immediatamente una unità da un'altra, sono dei fattori basilari per la vittoria finale.

Passiamo ora agli SCENARIO DISK che ci sono appena giunti in redazione.



SCENARIO DISK ONE

Questo SCENARIO DISK contiene le informazioni di alcune battaglie avvenute durante la guerra civile americana.

Sono descritti i seguenti scontri:

- SHILOH: siamo nell'aprile 1862, le forze che fanno capo a Grant si scontrano con le armate di Johnston e di Beauregard.

- ANTIETAM: il 17 settembre 1863, le truppe del generale Lee danno vita ad una sanguinosa battaglia con quelle di Mc Clellan.

- CHATTANOOGA: il 23-25 novembre 1863 si confrontano in un'aspra battaglia le forze di Grant con quelle di Bragg. In questo scontro, valsero più gli errori e la mancanza di informazioni, del valore e delle forze in campo.

Nello SCENARIO DISK ONE sono riportati fedelmente tutti gli scontri più importanti della guerra di Secessione americana. Tutte battaglie molto interessanti, soprattutto per la possibilità di studiare gli errori commessi dai generali che le hanno combattute ed evitarli, ribaltando così l'esito finale dello scontro.

SCENARIO DISK TWO

Lo SCENARIO DISK TWO ha come background il Vietnam ed in particolare alcuni scontri che hanno visto contrapposte le truppe statunitensi a quelle del Nord Vietnam.

Fra le varie battaglie che hanno fatto la storia degli ultimi anni non ci si può certo dimenticare tutti quegli scontri che hanno visto gli americani dissanguarsi per tentare di conquistare alcune colline al confine fra i due Vietnam. Sul disco sono riportati i dati di due scontri avvenuti uno per il possesso della collina 823 (HILL 823) e l'altro per la conquista della collina 875 (HILL 875). Entrambi ricostruiti fedelmente sia per le forze in campo sia per l'orografia e la tipologia del terreno. Altra battaglia ricostruita in questo disco è quella di NGOH KAM LEAT, luogo dal nome impronunciabile, leggermente a nord della Hill 823.

CONCLUSIONI

Chi ha scritto e disegnato UMS ha sicuramente fatto un ottimo lavoro. Con un modulo base (il programma) si possono rivivere o ricostruire tutte le battaglie avvenute nel passato. L'eccezionale è che volendo si possono combattere anche le battaglie del futuro!!!! E sì, perchè il modulo per la costruzione delle armate permette di creare delle unità con degli armamenti non ancora utilizzati dalle forze esistenti sui teatri mondiali. Come assurdo potreste fare combattere la cavalleria ci Alessando il Macedone con delle astronavi estraterrestri. E' chiaro che in questo caso non ci saranno dubbi sull'esito degli scontri, mai e poi mai dei valorosi cavalieri potrebbero aver ragione dei laser alieni!!! Questo per spiegare le potenzialità insite in un war games unico (e se si vuole anomalo) come UMS. Non un gioco di guerra "classico" con gli esagoni, ma un piano di lavoro su cui sono disposte tutte le armate a disposizione, su un terreno perfettamente identico a quello che vide, realmente, lo svolgersi dei combattimenti.

GRAFICA: 9
SONORO: S.V.
GIOCABILITA': 9

COMPUTER GRAPHICS

a cura di
Fabio Pistone dello Studio
HiRes di Milano

LE WORKSTATION GRAFICHE: AMIGA

SECONDA PARTE

Iniziamo il nostro viaggio nella grafica bi-tridimensionalenel mondo Amiga con i suoi pacchetti dedicati.

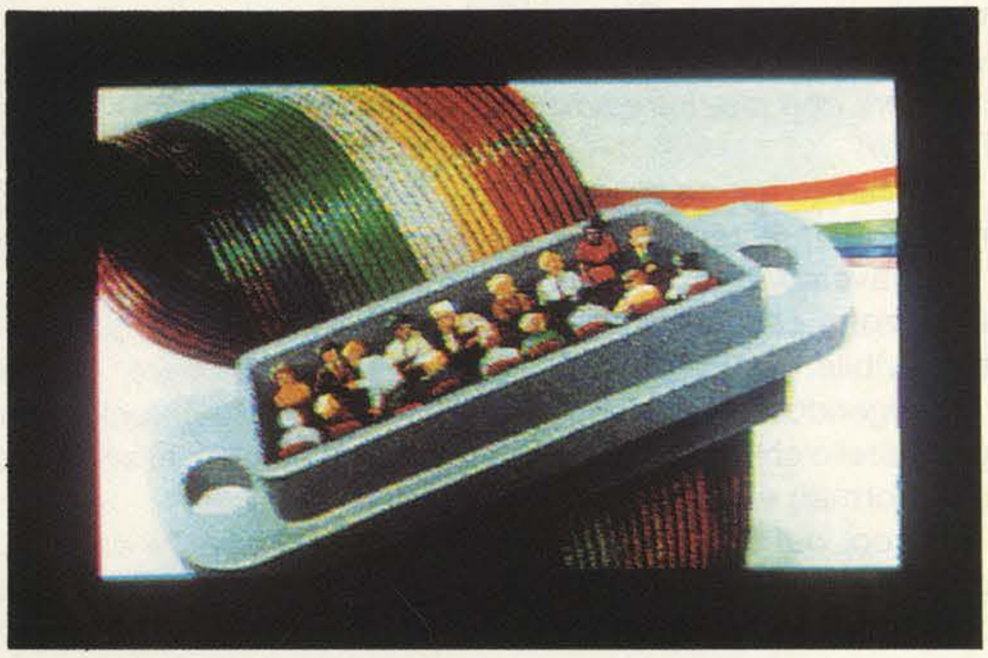
Questa macchina opera nel campo professionale sin dalle sueprime apparizioni in programmi televisivi come Tandem, Jeans, Fuori orario, etc. e riuscire ad ottenere gli stessi risultatinel campo amatoriale non è del tutto impensabile. L'unico inconveniente che incontreremo potrà essere quello inerente all'animazione in 3D visto che questo richiede dell'hardware supplementare alla configurazione base dellaAmiga.

Nell'ambito della generazione della grafica computerizzata tridimensionale esistono diverse fasi da sviluppare prima di raggiungere il nostro obiettivo, ovvero un immagine completa in tutte le sue componenti di forma, colore, profondità ed ombre, lamodellazione solida, la struttura delle luci e del punto d'osservazione, il rendering e per finire l'animazione.

Il primo passo riguarda la modellazione solida degli oggetti, fase molto importante per definire la struttura generale dell'immagine in base alle sue proprietà fisiche: in parole povere ci occuperemo di disegnare lungo i tre assi cartesiani gli oggetti che costituiranno l'immagine finale.

All'inizio sembrerà un pò complesso poiché siamo abituati a pensare in maniera bidimensionale, cioè tutto ciò che si disegna viene posto su un unico piano e l'eventuale prospettiva viene sviluppata sempre sullo stesso piano.

Nell'ambito del tridimensionale dobbiamo pensare che un oggetto ha anche la profondità. Per capirci meglio facciamo l'esempio di un cubo. Quando lo disegnamo in 2D il lato che si sviluppa nel senso della profondità viene rappresentato come un quadrato deformato. Nel nostro caso, invece, dovremo disegnare quel lato identico a tutti gli altri; ciò che costituirà differenza sarà la sua posizione.



Public Domain Image

Ora veniamo al pacchetto di cui vi parlerò in questa puntata, e cioè Rot 3D della Aegis.

Il Rot 3D della Aegis fa parte del pacchetto Videoscape 3Ded è un modellatore di uso alquanto semplificato ma anche, purtroppo, abbastanza limitato; è utile per generare oggetti di piccole dimensioni composti da un numero limitato di poligoni. La struttura fornisce le tre viste tipiche, laterale, frontalee superiore, nonchè una palette di soli 16 colori ed i riferimenti alle posizioni spaziali. La costruzione dell'oggetto viene effettuata sia tramite l'uso del mouse che direttamente da tastiera. Il numero di punti generabile è limitato a 99 e cosi quello dei poligoni.

L'uso del mouse è consigliato per generare piccole strutture particolari che poi verranno rimaneggiate da modellatori più evoluti ed inserite in archivi. Sempre nell'ambito del pacchetto Videoscape 3D troviamo l'EGG ovvero un generatore di primitive geometriche abbastanza completo. Oltre che le primitive classiche. EGG permette digenerare strutture frattali definite matematicamente solo perquanto concerne i limiti estremi, operando definizioni sui punti intermedi tramite una generazione pseudo random.

L'uso di questi limiti estremi si rileva utile per definire oggetti con superficie rugosa o sfondi montagnosi. Altra struttura parzialmente random è quella relativa allagenerazione di spazi stallati. Ogni primitiva permette diversevarianti strutturali rendendo questo generatore indubbiamente utile.

L'OCT non è un modellatore ma un manipolatore di modelli spaziali: la sua funzione è quella di modificare le proporzioni di un oggetto la sua posizione relativa o il suo colore basilare.oltre che questo permette di unire più primitive elementari per formare oggetti complessi. Il modellatore dello SCULPT 4D è indubbiamente il più sofisticato ed è quello che più viene impiegato dagli studi professionali ma lo vedremo nella prossima puntata.

LE VOCI DI IERI

di
Dave Dawn
TREDICESIMA PUNTATA

Svegliatosi dopo un lungo e profondo sonno, Kane si rivestì e ritornato da Zuruck gli chiese di mostrargli la stiva.

"Vieni con me, intrepido eroe delle rivoluzioni di tutti i mondi!"

Esclamò l'astuto pirata, dopo aver controllato il sistema di guida autopilotata.

Attraverso un mini ascensore la strana coppia arrivò nella zona carico, proprio al centro dell'enorme cargo semovibile, parte integrante della struttura della nave.

Dirigendosi verso alcune casse grigio-azzurre Zuruck giocherellò con la chiusura a combinazione (non più segreta ormai) e la aprì.

"Ecco, qui ci sono ben cinque armature leggere da guerra complete in ogni dettaglio. Gli stivali anfibi sono di nuovissima concezione e posseggono un mini propulsore che facilita l'attraversamento di terreni fangosi, paludosi e via dicendo..."

"Sì, li conosco; hai anche un paio di batterie di riserva per quelli?!"

Interrogò Kane.

"Si capisce marine, Zuruck ha sempre tutto per tutti: basta chiedere!"

"I caschi sono già stati marchiati e contrassegnati?"

"Che io sappia non credo proprio; l'intera fornitura non è rimasta che poche ore nel deposito su Argonia prima di essere, diciamo così, gentilmente ceduta al sottoscritto!"

Rispose con una risata Zuruck.

Con mano esperta Kane rimosse un'intera armatura e estrasse dall'imballo sottostante un grosso casco di colore verde scuro, privo di qualsiasi stemma o distintivo.

"Ottimo lavoro Zuruck, questa merce è nuova di zecca; con il cliente giusto farai davvero affari d'oro!!"

"Non me lo ricordare marine, potrei diminuire il tuo sconto personale, ahrgh! Argh!"

Concluse con una risata, più simile ad un vero e proprio gorgoglio, il pirata.

"Bene, vediamo di provare uno di questi gioiellini; l'ultima armatura che ho indossato mi era un po' stretta nelle spalle".

Detto questo Kane separò i componenti della poderosa tenuta da combattimento, liberandoli definitivamente dalla protezioni e dai resti degli imballi originali.

Una robo-armatura di classe K (chiamata "piuma", nel gergo dei marine coloniali), come quelle trasportate da Zuruck, è di solito composta da un casco completamente chiuso dal quale si possono gestire i sistemi di sostentamento e sopravvivenza, il piccolo lanciamissili inserito sulla schiena, i mini jet propulsivi più altri piccoli accessori utilissimi per ogni tipo di esigenza di combattimento.

Quattro piccoli monitor, posti a una decina di centimetri dal viso dell'occupante mantengono aggiornata la situazione funzionale dell'armatura.

Il casco viene quindi a sigillare, insieme all'armatura vera e propria, il corpo del soldato all'interno di un leggerissimo ma robusto scafandro in grado di sopportare una pressione di 400 atmosfere, ogni tipo di corrosione e parecchi colpi esplosi da laser di tipo militare.

Al cinturone si porta la fondina con un fulminatore ad impulsi, dieci mini razzi, due portaoggetti, una bussola tridimensionale, un kit di sopravvivenza ed uno di pronto soccorso, più un pugnale termico (utilissimo per tagliare anche sottili strati di metallo).

Nella seconda fondina, opzionale, Kane infilò una multipistola, presente in molteplici esemplari nel "magazzino" di Zuruck.

Questo tipo di arma spara sei differenti tipi di colpi. Il primo è denominato "gabbia" ed è costituito da un fortissimo impulso ad alto voltaggio, in grado di paralizzare per qualche secondo l'impianto elettrico di una robo-armatura o di uccidere un avversario.

Il secondo, esplodendo, sprigiona una nube di gas ad alta tossicità. Il terzo colpo, "tridente", si frammenta i tre ogive perforanti, aumentando così il suo volume di fuoco.

Il quarto proiettile inserito nella multipistola libera un tipo di gelatina altamente infiammabile, mentre il quinto ha la funzione di un bengala.

Il sesto, e più letale, libera una minuscola sferetta robotizzata che ruotando su sè stessa per un minuto esplode raggi laser di media intensità in 16 direzioni.

La sferetta in questione dà 10 secondi di tempo a chi la spara per cercare riparo in quanto i raggi laser colpiscono qualsiasi tipo di bersaglio.

Indossato lo scafandro, Kane mosse qualche passo, sorretto da potenti sospensori inseriti a livello degli arti inferiori e dalle giunture completamente servo-assistite meccanicamente.

I movimenti dell'armatura seguirono fedelmente gli impulsi provenienti dalle gambe di Kane, già in movimento.

"Sì, questa me la sento bene addosso, vediamo di provare il casco...".

Indossato anche quest'ultimo accessorio, Kane scomparì completamente, avvolto e ricoperto dalla pos-

sente divisa.

Un'improvviso fascio di luce scaturì dai due piccoli proiettori alogeni posti all'altezza delle tempie nel casco di plastoglass.

La schermatura per il sole venne abbassata e rialzata un paio di volte, producendo un leggero sibilo. I due raggi rossi adibiti al puntamento del piccolo laser, posto all'altezza del petto, si illuminarono per un secondo, alla ricerca di un ipotetico bersaglio.

"Bene, bene, sembra che tutto funzioni" Sancì Kane.

"Sei proprio sicuro di voler andare su Eibon?" Interrogò Zuruck.

"Direi proprio di sì, ho un certo conto da regolare con l'Impero e molte risposte alle mie domande le potrò trovare solo là".

"Lascialo perdere Zuruck, è una testa dura ma i gradi di Maggiore non se li è certo guadagnati sedendo dietro ad una polverosa scrivania!"

Interruppe Cuscinetto che, svegliatosi a sua volta, aveva raggiunto i due compagni di viaggio nella stiva.

"Oh, per carità, non mi interessa affatto ficcare il naso nei suoi affari è solo che Eibon è un vero inferno..."

"Ad ogni modo tieni gli occhi aperti marine, si dice che gli Ens Alfa non siano stati del tutto sterminati."

Concluse Cuscinetto.

"Lo so, ne avevo il sospetto ma, c'è dell'altro..., voi non potete sapere..."

Kane proseguì la sua ispezione sommaria all'armatura e quindi, aiutato da Draghuur, portò quest'ultima nei suoi alloggi.

"Ora avrò un po' da fare per impostare il codice di utilizzo e interfacciare il BCC dell'armatura al mio; se più tardi fosse possibile mangiare qualcosa..."

"Ti chiamerò con l'"interfono,...buon divertimento!"

Disse Cuscinetto lasciando solo Kane. Zuruck, nel frattempo, aveva ripreso il controllo della nave.

Dopo qualche ora di lavoro Kane riprovò la "piuma" nell'angusto spazio del suo alloggio. Insieme a questa, Kane aveva prelevato un fucile ad impulsi ed una cassettina di mini granate che trovò alloggiamento in una delle due tasche porta oggetti appese al cinturone.

L'interfono gracchiò improvvisamente: "il rancio è pronto!!"

Avvertì Cuscinetto.

Kane uscì dallo stanzino e si portò verso la plancia di comando.

"Aspetta marine, ti faccio strada."

Disse Cuscinetto sbucando fuori dalla cabina di pilotaggio.

"Il nostro anfitrione non pranza con noi?!"

Interrogò Kane, notando la mancanza di Zuruck.

"No, sai lui sta seguendo una dieta specialissima che gli consente di mangiare solo alghe Katuriane e porcherie simili; del resto con la pancia che si ritrova!"

Dicendo questo Draghuur condusse Kane verso una piccola zona di ricreazione dove, su un piccolo tavolo rotondo, giaceva un piccolo pannello di controllo multicolore.

"Cosa desideri, uova di Vega, pesce sintetico o...le alghe di Zuruck?! Purtroppo questo è il nostro menu di bordo, sempre, irrimediabilmente, fisso!"

"Vada per il pesce sintetico"

Disse, poco convinto, Kane.

Le agile dita di Cuscinetto danzarono per qualche secondo sui tasti del piccolo pannello ed in breve tempo due vassoi fumanti in plastoglass si materializzarono sul tavolo.

"Non avrei mai pensato che un pirata come Zuruck potesse spendere tanto per installare un forno a trasferimento sulla nave. Questi giocattoli costano un occhio della testa!"

Disse Kane, sorpreso dalla materializzazione dei vassoi.

"Oh, quello è un regaluccio di un cliente di fiducia che l'ultima volta si è portato a casa un'intera partita di termo laser da guerra a prezzo stracciato, ma queste cose forse non dovrei dirle...,ah!"

"Stai tranquillo, io non ho visto nè sentito nulla!"

"Spero che il tuo pesce non si ribelli all'idea di esser mangiato!!"

Disse Cuscinetto, cambiando discorso ed indicando la poltiglia incolore nel vassoi di Kane.

Quest'ultimo sogghignò e inghiottì il primo boccone.

Il BCC entrò subito in allarme.

Qualcosa non funzionava.

Sulla retina di Kane si proiettò l'immagine tridimensionale della formula base del Dimetilsolfato di Rudenio, potentissimo e letale sonnifero usato per stordire e provocare profonde amnesie.

Kane deglutì, suo malgrado, abbastanza sorpreso. Tutto ciò comunque non gli bastò per tradirsi davanti a Cuscinetto.

Una luce strana balenò negli occhi di quest'ultimo.

"Avresti della birra, anche sintetica?"

Disse Kane alzandosi e appoggiando una mano sulla spalla destra di Draghuur.

"E' lì nel congelatore, secondo sportello blu a destra." *Replicò Cuscinetto, senza alzarsi.*

Fingendo di prendere la bevanda, Kane si portò alle spalle del suo interlocutore e quindi, una volta fuori dalla portata visiva di questo, gli sferrò un colpo a mano tesa all'altezza della nuca.

Cuscinetto, privato dei sensi, franò sul tavolo facendo cadere il vassoio di Kane e finendo con il muso proprio al centro del suo.

Kane corse subito al suo alloggio per recuperare il fulminatore laser nella fondina della piuma.

Zuruck, nel frattempo, aveva raggiunto Cuscinetto ed era già in allarme.

Kane non perse tempo, indossò la tuta e corse verso il pontile di attracco della scialuppa di salvataggio della nave.

Con i due pirati aveva finto di non sapersi orientare, dopo aver ben fotografato nella memoria del suo BCC l'intera piantina del vascello.

Percorse dunque uno stretto corridoio e si portò verso un elevatore che lo avrebbe portato esattamente davanti al portello di accesso della scialuppa.

Una porta a diaframma si chiuse improvvisamente davanti a lui e alle sue spalle risuonò la tetra risata di Zuruck.

CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE

I RECORD

Tutti coloro che vogliono inviarci i propri punteggi record raggiunti nei vari videogame, potranno vederli pubblicati ogni mese nella nostra specialissima Hit Parade.
Per guadagnare un posto nell'"Olimpo" dei videogamer, i punteggi dovranno essere corredati di una foto in cui risulti ben identificabile il record ed il gioco in questione.
Se volete far morire di invidia i vostri amici, parenti e conoscenti (magari anch'essi irriducibili smanettoni del joystick), non dovrete far altro che scattare un'istantanea e mandarcela, corredandola con le vostre generalità.
Le foto verranno pubblicate una sola volta, al momento dell'arrivo in redazione, mentre i punteggi rimarranno fintantochè non saranno superati.
La sfida è aperta a tutti: sotto con i videogame!!!

CONSIGLI PER FOTOGRAFARE LO SCHERMO

1) Utilizzare preferibilmente un macchina fotografica del tipo Reflex
2) Posizionarla su di un cavalletto o su un ripiano ben stabile.
3) Impostare un tempo di posa inferiore ad 1/8 di secondo.
4) Se lo si possiede, attivare un freezer dello schermo per bloccare le immagini in movimento (tuttavia i punteggi rimangono quasi sempre fissi e non sono interessati dal movimento degli sprite).
5) Non usare nessun tipo di flash o di lampeggiatore elettronico.
6) Scattare la foto in condizioni di luce attenuata o al buio, per evitare fastidiosi riflessi.



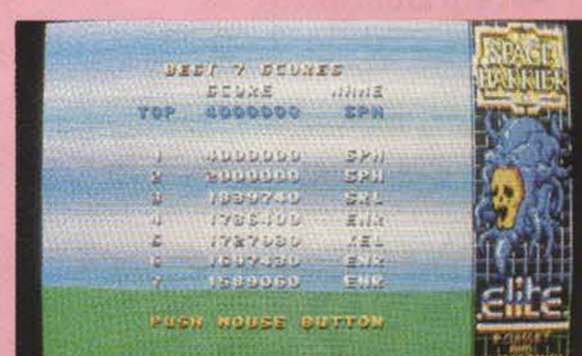
Classifica finale



Coppa di lega



Scudetto



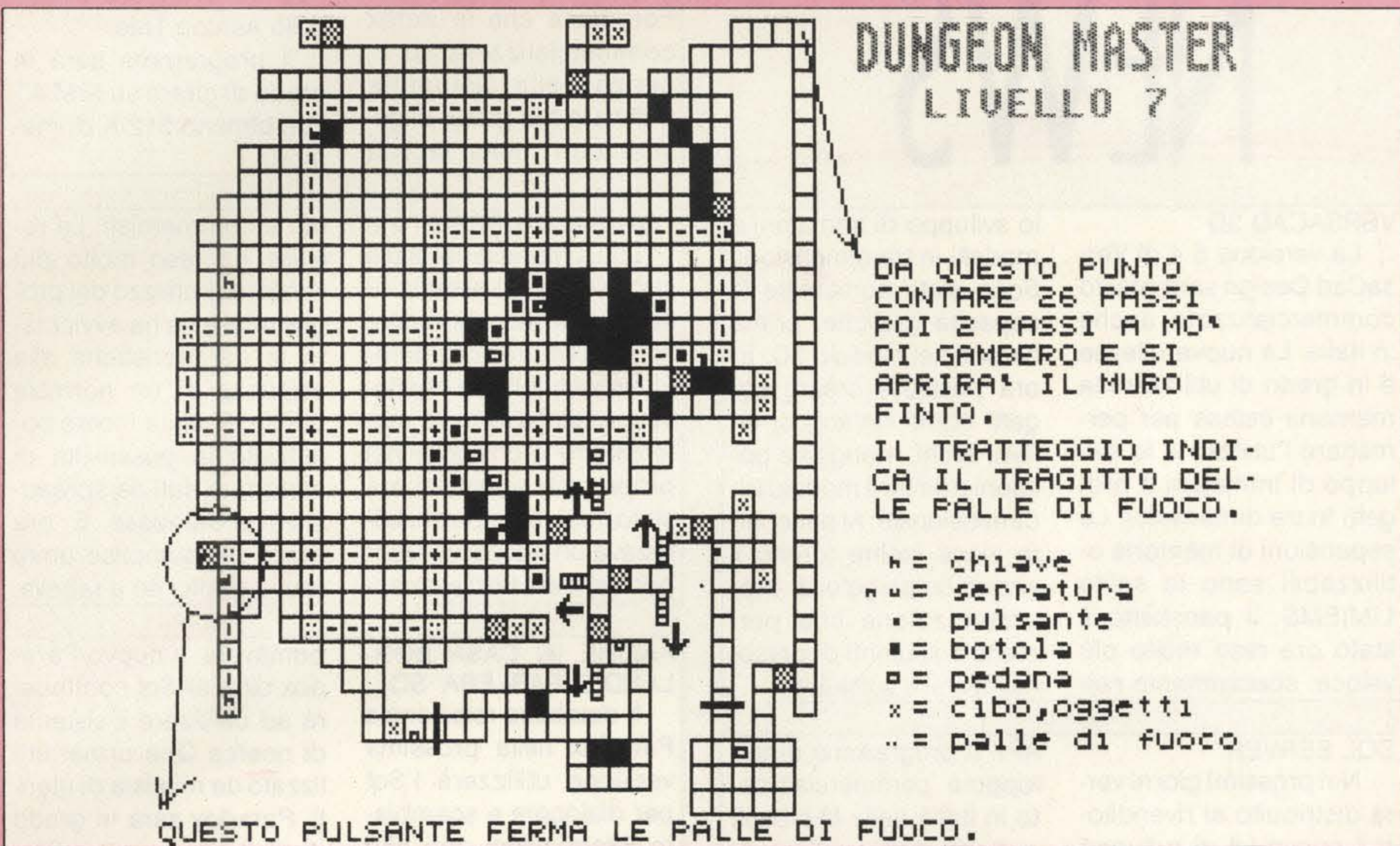
Record a Space Harrier

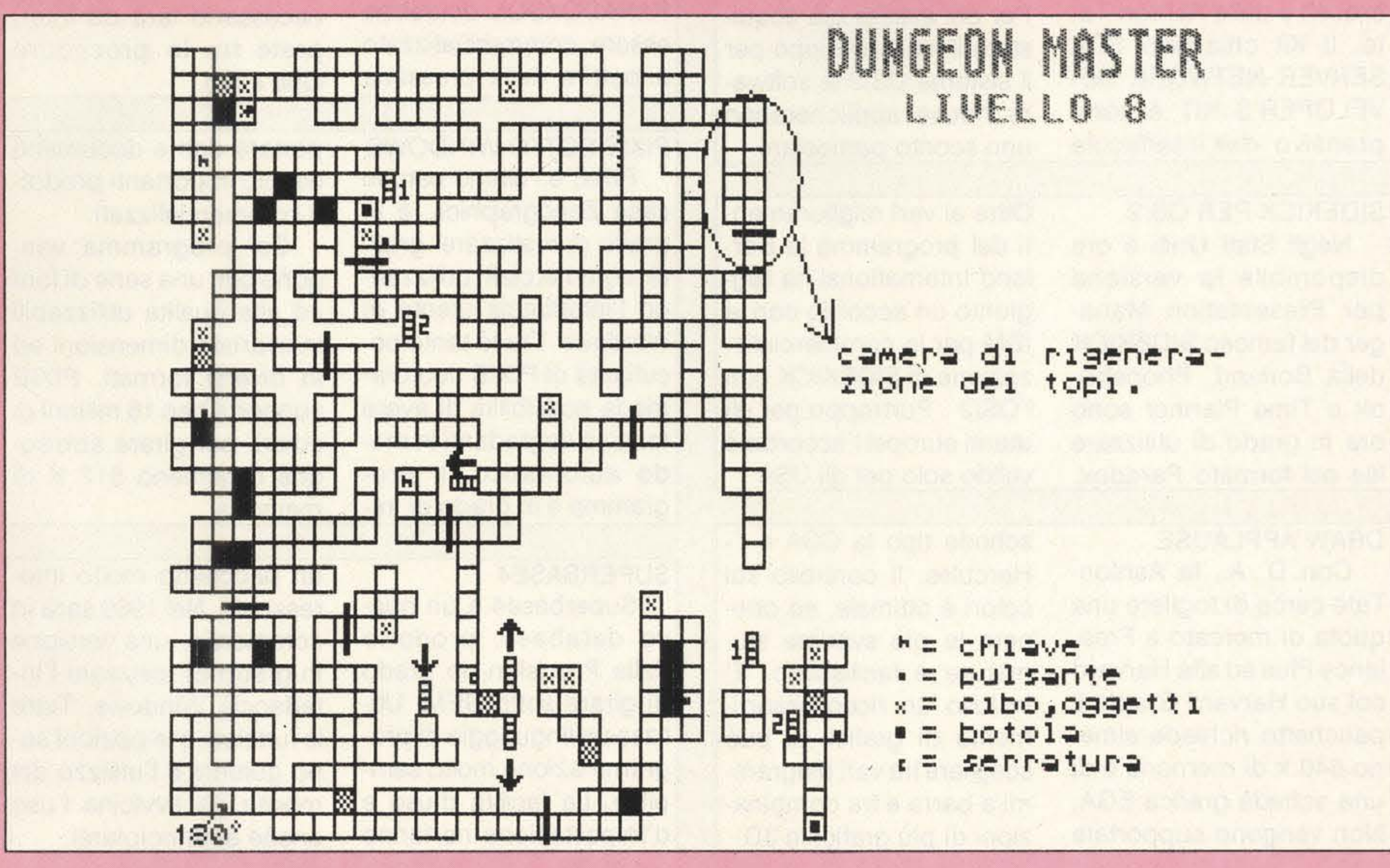
Continua il supersuccessone della rubrica dei recordman, in questo mese sono state pubblicate le foto di **Antonella Di Gennaro** di Rho (MI), una fanciulla che, pensate bene, ha raggiunto in appena quattro "stagioni" la fine del fantasmagorico Gary Lineker's Superstar Soccer e abbinata alla vincita del campionato di prima divisione raggiunge anche l'ambita coppa di lega, chiamando la sua squadra proprio come il nostro Videogame!!!

Ma non finisce qui!! Un'altra gentile donzella ci ha regalato sempre per la nostra rubrica, un altro record altrettanto incredibile, 1.839.749 punti a Space Harrier; **Enrica Schiapparelli** di Milano raggiunge così una tra le più alte posizioni nel top score inserito nel programma.

L'ultima notizia che noi riteniamo importantissima è che, un ragazzo di Fano, **Massimo Talamelli**, su una consolle di videogiochi da bar ha superato **34 ore di resistenza conseguendo più di 117 milioni di punti ed ha valicatopiù di 4600 "muri"**. Il gioco nel quale si è cimentato Massimo è il famoso Bomb Jack. Tutto ciò è accaduto con l'aiuto del proprietario del "Bar dello Sport di via Nolfi, che ha cibare il recordman esclusivamente di banane. La notizia è apparsa sul Corriere Adriatico del 11/12/89 e ci è pervenuta in redazione tramite l'Eco della Stampa. L'impresa di Massimo è sicuramente da Guinness dei Primati, anche se l'intuito ci dice che siamo solo all'inizio.

Continua la soluzione di Dungeon Mastercon la pubblicazione del settimo e ottavo livello





MS/DOS NEWS

FINALMENTE UN DATABASE SOTTO WINDOWS! !

La Xerox sta approntando un database per l'elaborazione di grossi quantitativi di dati sotto interfaccia WINDOWS. FormBase che la Xerox commercializzerà su licenza della Columbia Software è in grado di gestire con molta facilità grossi quantitativi di informazioni come fatture, ordini di vendita, bolle, indirizzari, ecc.... Con Form Base sarà anche possibile importare grafici e dati da programmi come LOTUS 1-2-3, Excel e Dbase della Ashton Tate.

Il programma sarà in grado di girare su IBM AT con almeno 512 K di memoria.

VERSACAD 3D

La versione 5.4 di VersaCad Design sarà presto commercializzata anche in Italia. La nuova release è in grado di utilizzare la memoria estesa per permettere l'utilizzo e lo sviluppo di immagini e progetti in tre dimensioni. Le espansioni di memoria utilizzabili sono le solite LIM/EMS. Il pacchetto è stato ora reso molto più veloce, specialmente nello sviluppo di immagini e modelli in tre dimensioni. Sono state aumentate le capacità grafiche, prima carenti nel modulo 3D. E' ora possibile creare oggetti come rettangoli, ellissi, archi, triangoli e poligoni tramite il modulo tridimensionale. Al pacchetto viene inoltre fornito il nuovo linguaggio di programmazione che permette agli utenti di personalizzarsi il software.

LOTUS MANUSCRIPT 2.0

Lotus Manuscript 2.0 è stato reso più versatile rispetto alla vecchia versione. Da sempre considerato insostituibile da chi doveva inserire formule matematiche o chimiche nei propri testi scientifici era stato trascurato da chi utilizzava un wordprocessor per stendere testi elementari e commerciali. La release ha reso molto più semplice l'utilizzo del programma e ne ha avvicinato le caratteristiche alle esigenze di un normale utente. E' stata inoltre potenziata la possibilità di importare dati da spreadsheet e database. E' ora molto più semplice unire testi a grafici ed a tabelle.

SQL SERVER

Nei prossimi giorni verrà distribuito ai rivenditori il nuovo kit di sviluppo per il Server Sql della Microsoft e della Ashton-Tate. Il Kit chiamato SQL SERVER NETWORK DEVELOPER'S KIT è comprensivo dell'interfaccia API. Il programma di sviluppo è commercializzato in Italia dalla Microsoft e dalla Ashton-Tate al prezzo di 2.300.000 lire. Per chi avesse già acquistato il kit di sviluppo per il sistema OS/2 le software house applicheranno uno sconto particolare.

ANCHE IN CASA BORLAND SI PARLERA' SQL

Il database relazionale Paradox nella prossima versione utilizzerà l'Sql per dialogare e scambiare informazioni con altri sistemi e con mainframe. PARADOXSQL dovrebbe essere commercializzato a partire dalla prossima primavera. Il nuovo Paradox oltre all'Sql continuerà ad utilizzare il sistema di ricerca Qbe ormai utilizzato da migliaia di utenti. Paradox sarà in grado di effettuare la connessione con l'unità remota e se necessario farà da interprete fra le procedure Qbe e Sql.

SIDEKICK PER OS/2

Negli Stati Uniti è ora disponibile la versione per Presentation Manager del famoso SIDEKICK della Borland. Phonebook e Time Planner sono ora in grado di utilizzare file nel formato Paradox. Oltre ai vari miglioramenti del programma la Borland International ha raggiunto un accordo con la IBM per la commercializzazione di SIDEKICK con l'OS/2 . Purtroppo per gli utenti europei l'accordo è valido solo per gli USA

PIXIE SOTTO WINDOWS

PIXIE è l'ultimo nato in casa Zenographics, è in grado di realizzare grafici commerciali utilizzando l'interfaccia utente di Windows. Tra le tante peculiarità di PIXIE ricordiamo la possibilità di avere tonalità degradanti in modo automatico. Il programma è in grado di importare dati e documenti dai più importanti prodotti commercializzati.

Col programma vengono dati una serie di font ad alta qualità utilizzabili in svariate dimensioni ed in diversi formati. PIXIE supporta ben 16 milioni di colori, per girare abbisogna di almeno 512 K di memoria.

DRAW APPLAUSE

Con D. A., la Ashton-Tate cerca di togliere una quota di mercato a Freelance Plus ed alla Harvard col suo Harvard Graph. Il pacchetto richiede almeno 640 k di memoria e di una scheda grafica EGA. Non vengono supportate schede tipo la CGA o l'-Hercules. Il controllo sui colori è ottimale, ed ottenere le più svariate sfumature è facilissimo. E' incluso un ricco assortimento di grafici: si può scegliere fra vari diagrammi a barra e fra combinazioni di più grafici in 3D.

SUPERBASE4

Superbase4 è un nuovo database, prodotto dalla Precision, in grado di girare sotto GEM. Utilizza un linguaggio di programmazione molto semplice. La facilità d'uso e d'impostazione ne fanno un pacchetto molto interessante. Nel 1989 sarà in commercio una versione in grado di utilizzare l'interfaccia Windows. Tutte le funzioni e le opzioni sono guidate e l'utilizzo del mouse ne avvicina l'uso anche ai principianti.

ECONOMIC NEWS

Questo spazio è completamente gratuito.
Le lettere vanno inviate con l'apposita cedola che troverete nelle prime pagine di Videogame & Computer World.

La redazione non si assume nessuna responsabilità riguardante il contenuto degli annunci. Non tutti gli annunci potranno essere pubblicati per ovvie ragioni di spazio.

Causa rinnovo archivio **Vendo** programmi Amiga a prezzi stracciati - Per informazioni telefonate dopo cena e chiedete di:
Sergio Cavicchioli
Via Donismonda, 31
46026 Quistello (Mantova)
Tel. 0376/619557

Vendo dischetto contenente tuttele mappe di Dungeon Master più soluzioni.
Marchesi Mirko
Via Diaz, 67
Cernusco S/Naviglio (MI)

CERCANO CONTATTI PER ATARI

Aldo Scognamillo
Via Santa Gilla, 63
09122 Cagliari
Tel.070/283559

CERCANO CONTATTI PER AMIGA

Valentino Carollo
Via F. Rossi, 20
21020 Barasso (VA)
Tel.0332/747492

Danilo Cornia
Via Inzani, 1
29100 Piacenza

Mirco Groppelli
Via Lanfranco, 12
29100 Piacenza
Tel.60573

Enrico Fila
Via Villa Pentita, 11
46020 S.Giovanni Dosso (Mn)
Tel.0386/57185

Roberto Malacarne
Via Vittorino da feltre, 41
32020 Comune di Mel (BL)
Tel.0471/759281

CERCANO CONTATTI PER PC IBM & COMPATIBILI

Giulio Faini
Via Pacinotti, 15
20059 Vimercate (MI)
Tel.039/667072

Francesco Fontana
Via S. Francesco, 21
20075 Lodi (MI)
Tel. 0131/953862

REFERENDUM VIDEOGAME & COMPUTER WORLD 1989

Abbiamo ricevuto moltissime lettere che lo chiedevano, altre che accennavano alla possibilità di un vero scambio di idee con tutti i nostri lettori; finalmente eccolo qua, il Referendum sulle vostre preferenze che speriamo risulti molto utile per migliorare gli aspetti della nostra rivista e potenziare al massimo i suoi contenuti, nell'ottica di offrirvi uno strumento di informazione sempre più valido. Abbiamo creato questo piccolo questionario proprio per aprire un ennesimo dialogo con tutti voi che ci seguite da molto tempo. Dato che nelle risposte ai lettori non è sempre possibile dilungarsi in spiegazioni e chiarificazioni, ecco lo strumento adatto per comunicarci ogni vostra idea, parere e suggerimento. Compilate, imbustate e spedite! Videogame & Computer World è tutto vostro!

Quanti anni hai? ____
Di cosa ti occupi? ____
Quale computer possiedi? ____
Da quanto tempo leggi la nostra rivista? ____
L'acquisti regolarmente? ____
Leggi altre pubblicazioni del settore? ____
Leggi riviste straniere? ____
Cosa vorresti all'interno della rivista? ____
Quale aspetto di Videogame & Computer World si dovrebbe migliorare, e come? ____
Vorresti più foto? ____
Vorresti più articoli? ____
Vorresti vedere la pagellina nelle recensioni, oltre ai giudizi "Giocabilità, Sonoro e Grafica"? ____
Ti piace il romanzo a puntate? ____

Quale rubrica ti interessa di più? ____
Quali altri argomenti dovremmo trattare? ____
Vorresti avere una hit parade basata sulle preferenze dei lettori? ____
Note: ____

FIVE FIST FULLS OF FEROCIOUS ACTION

